ANNO 8
SETTEMBRE 1998
LIRE 6000

77

XENIA
EDIZIONI

CONSOLE MANIA

Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano

ISS PRO 2
Il calcio definitivo 2
su Playstation

POCKET FIGHTER PER PSX
La febbre dei Super Deformed
ha conquistato anche noi

MONSTER RANCHER
per Playstation
Dal Giappone un nuovo tipo di gioco:
cresci il tuo mostro personale...

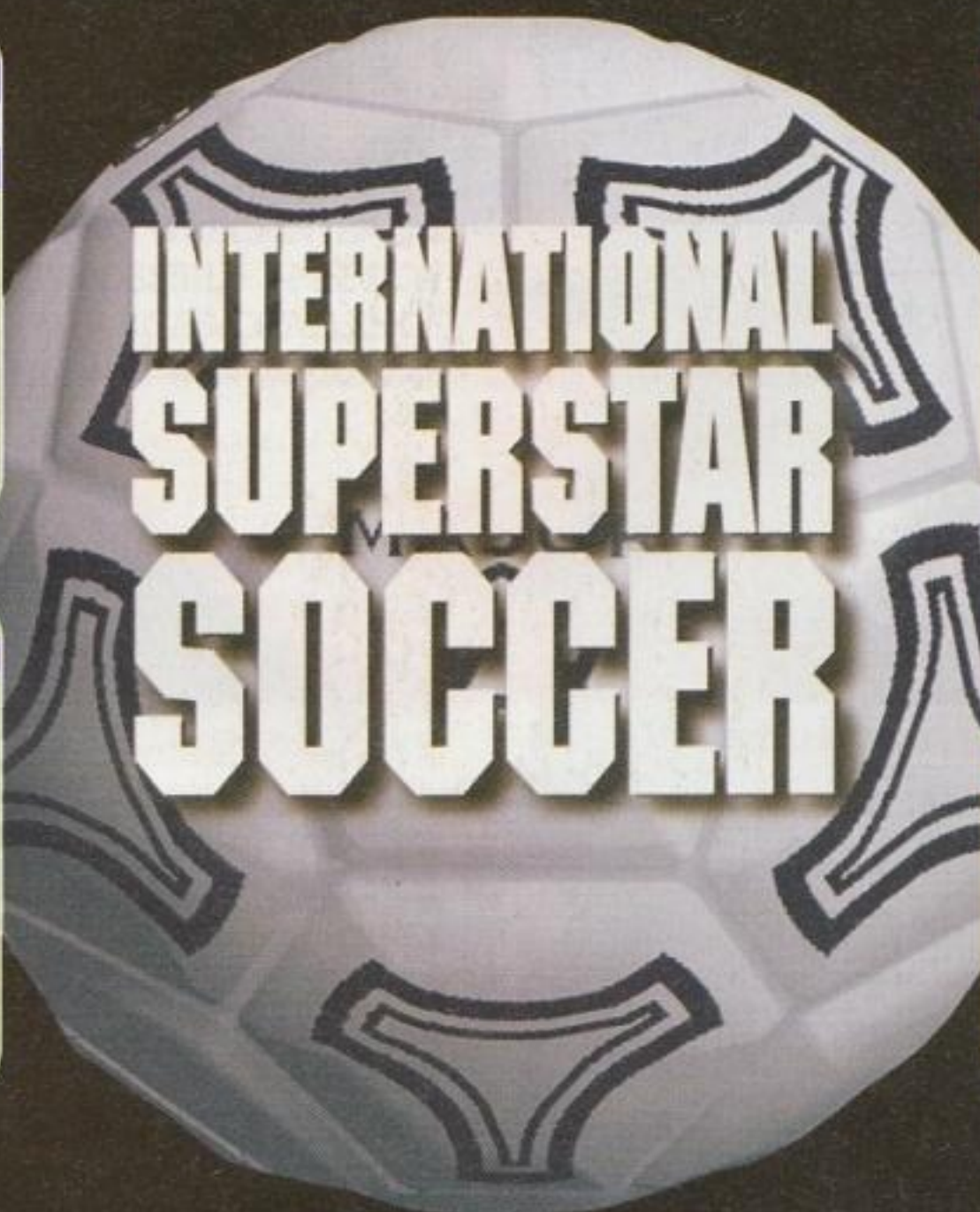
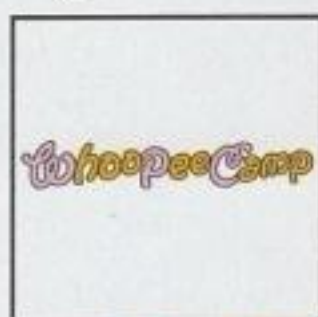
BIO FREAKS
Altri picchiaduro per N64
(anche per Playstation)

I TITOLI DI QUESTO MESE

Batman & Robin * Blasto * Bushido Blade 2
G-Darius * Iggy's Wreckin' Balls * Mortal Kombat 4
Off Road Challenge * Premier Manager 98 * Rogue Trip
WWF Warzone * Thunderforce V * Viper

CHI AMA IL CALCIO LO GIOCA QUI!

International Superstar Soccer Pro 98 "straccia" qualsiasi gioco di calcio elevando alla massima potenza grafica, giocabilità e divertimento! Tutto quello che avete sempre desiderato da un gioco di calcio oggi è realtà. I piu' forti giocatori del mondo scendono in campo per regalarvi le più fantastiche prodezze balistiche, scatti brucianti, dribbling ubriacanti e azioni spettacolari.

- Tutte le più forti nazionali presenti.
- Nomi dei giocatori completamente modificabili a piacimento.
- Giocabilità superiore, per un divertimento mai raggiunto.
- Completa configurazione di coppe e tornei.
- Possibilità di giocare tornei da 1 a 32 giocatori.
- Grafica fluida e dettagliata come mai vista finora!
- Possibilità di selezionare la tattica di gioco in tempo reale.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

KONAMI

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

www.halifax.it

http://www.oldgamesitalia.net/

Sommario

Console Mania 77

EDITORE:
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Carducci, 31
20123 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Roberto Ferri
ferri@mbox.vol.it

CAPO REDATTORE:
Alessandro Rossetto
rossetto.xol@galactica.it

ASSISTENTE ALLA REDAZIONE:
Marco Auletta
rulla@digibank.it

REDATTORI:
Alessandro Alziati, Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Loiudice, Christian Antonini, Davide Corrado, Davide Pessach, Fabio Casale, Marco Auletta, Marco Prelini, Massimo Nichini, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Giorgi, Stefano Lisi, Thomas Mantero.

SEGRETARIA DI REDAZIONE:
Roberta Zampieri

GRAFICA:
Celasco Claudio

REDAZIONE:
Xenia
Casella Postale 853
20101 Milano
Tel (02) 87.85.12
Fax (02) 87.85.67

STAMPATORE:
Rotolito Lombarda, S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (MI)

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ:
Spaziotre
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano
Tel. (02) 69.0012.55
Fax (02) 69.00.12.77

DISTRIBUZIONE:
ME.PE S.p.A.
Via G Carcano, 32
20141 Milano

ABBONAMENTI E ARRETRATI:
solo con versamento sul c/c postale
Nr. 19551209
intestato a Xenia Edizioni S.r.l.
Via dell'Annunciata, 31
20121 Milano
tel. (02) 878511
Abbonamento: 11 numeri Lit. 60.000
arretrati il doppio del prezzo di copertina

Pubblicazione mensile
Registr. Tribunale di Milano
Nr. 660 del 21/9/1991
Pubblicità inferiore al 70%
Spedizione in abbonamento postale 70%
Filiale di Milano

IN QUESTO NUMERO

INDICE RECENSIONI

NINTENDO 64

PLAYSTATION

EDITORIALE

FORSE I MIEI GENITORI DOPOTUTTO HANNO RAGIONE...

Un titolo magari un po' personale, ma in questo momento non mi viene in mente altro che una frase che mi dicono sempre e che mi accusa di essere un inguaribile ritardatario.

La situazione è presto spiegata: è saltata fuori l'occasione di recarsi negli Stati Uniti per un incontro con i programmatori della Disney e quelli della Sony (un gruppo famoso: i Naughty Dog...) e, all'alba delle 12.25 di una domenica mattina, io sono qui a correggere testi e a scrivere l'editoriale, mentre l'aereo è previsto per le 15.35, quindi fra tre ore giuste. Se fate il conto che da qui a Malpensa ci si mettono una quarantina di minuti, che devo ancora mangiare, farmi la barba, fare la valigia, e che bisogna essere in aeroporto (per i voli intercontinentali) due ore prima della partenza forse ottenete una giustificazione per questo aberrante senso di colpa che mi affligge, mentre torno bambino (cronologicamente – spiritualmente non sono mai cresciuto) e sento una voce che dice "Sei pronto? Muoviti...".

Mah, nel caso riesca a prendere l'aereo nel prossimo numero (quello di ottobre), oltre al canonico servizio sull'ECTS troverete anche uno speciale California, altrimenti pubblicherò una foto del mio faccione dispiaciuto.

Per ora credo che sia tutto: nonostante l'inguaribile penuria di titoli che affligge il numero settembrino, peraltro redatto in luglio, siamo riusciti ancora una volta a mettere insieme più di cento pagine di redazionale, per la gioia di tutti (speriamo). Vi lascio quindi alla lettura e scappo a prepararmi.

Alex Rossetto

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTEPRIMA

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEW

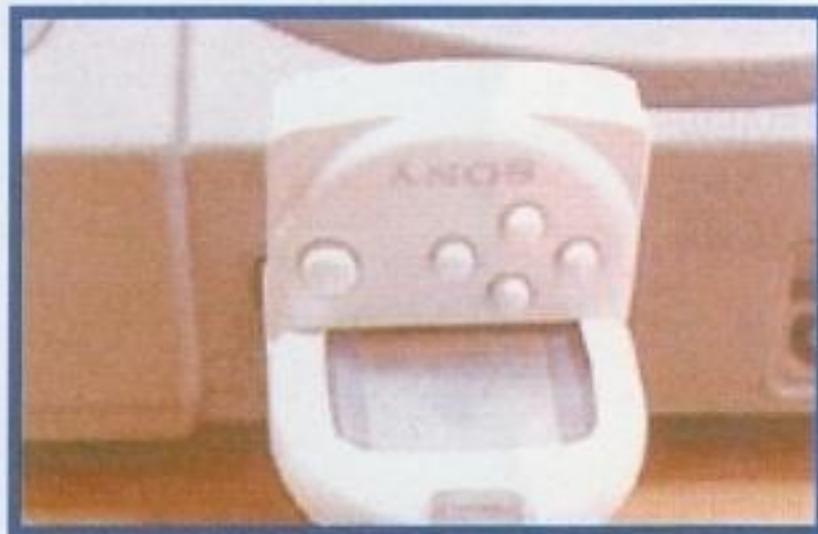
Eccoci di nuovo insieme, solo io e voi! Dopo il tormentone E3, che ha visto la rubrica delle news dividersi fra vari redattori, spetta di nuovo a me l'ingrato compito di informarvi sulle novità che ci divertiranno nei prossimi, freddi mesi invernali. Quello di questo mese è comunque solo un assaggio di ciò che vi aspetta nei prossimi mesi invernali. Ok, le notizie sono tante, lo spazio è poco, cominciamo...

Fabio Casale

Cosa diavolo sarà mai?

SONY PDA (Personal Digital Assistant)

Playstation

Questa è stata, probabilmente, la domanda che molti lettori si sono posti vedendo l'oggettino in questione presentato nel Made in Japan il mese scorso. Ma non temete, il vostro redattore preferito (che è poi lo stesso mentecatto che rischia il licenziamento causa ritardi ogni mese) vi viene in soccorso e vi propina qualche info in più. L'ovetto (un po' ci assomiglia) conterrà un processore RISC a 32 Bit, uno schermo a cristalli liquidi, e, incredibile per un prodotto dei giorni nostri, emetterà anche dei suoni! Sebbene sia una periferica studiata per il gioco, l'orologio interno, la possibilità di organizzare appuntamenti, e la porta a infrarossi (per comunicare con altri PDA oppure con un computer), ne fanno un utile aiuto anche per l'ufficio. La volete un'idea di come potrebbe essere usato con i giochini? Diciamo che avete un RPG e diciamo che dovete spegnere la Playstation per andare al lavoro, immaginate a questo punto di poter salvare il personaggio nel PDA, così che anche spegnendo la PSX possiate farlo crescere e migliorare, infine tornate a casa, riaccendete la console e caricate il vostro personaggio. Che ne dite? Una specie di Tamagotchi avanzato, insomma.

MA IL BASEBALL E' COSI' BELLO ?

Eppure degli Stati Uniti mi piace tutto, dalla bandiera all'inno nazionale alle pin up di Playboy, quindi dovrebbe piacermi anche uno degli sport più amati d'oltreoceano, no? No! Comunque, pareri personali a parte, vi annuncio che l'anno prossimo la Acclaim lancerà All Star Baseball 2000, evoluzione dell'attuale All Star Baseball 99, con un sacco di innovazioni, tra cui la possibilità di andare a pescare giocatori del passato, nuovi stadi (compresi quelli che verranno inaugurati la prossima stagione) e un nuovo motore fisico che vi permetterà, fra le altre cose, di colpire i vostri stessi compagni di gioco. Tutto ciò non più tardi del 1° aprile. Speriamo sia un pesce...

DOPO I PUGNI E I CALCI, I MATTONI!

No, non nel senso che potrete usare i mattoni come armi, voglio solo dirvi che la Arika cambia target. Dopo aver pubblicato Street Fighter EX (e il suo seguito), i nostri giapponesini sono in procinto pubblicare Tetris: The Grand Master, una rivisitazione del grande classico DI Alexej Pajitnov (ma come diavolo si scrive ?) che, ci assicurano, grazie a nuove modalità di gioco e a nuovi pezzi, darà del filo da torcere anche al più esperto giocatore.

NUOVI GIOCATTOLI PER I BIMBI USA

Sembra che nella terra delle stramberie per eccellenza abbiano trovato un nuovo filone per far soldi grazie al mercato dei videogiochi. Proprio per il gran seguito di cui gode questo settore, un buon numero di compagnie si stanno adoperando per commercializzare giocattoli dedicati ai personaggi dei giochini; dopo i pupazzi di Street

http://www.oldgamesitalia.net/

E con questo abbiamo toccato il fondo

AITAKUTE...Your smiles in my heart

Playstation

Se leggete attentamente il Made in Japan, saprete sicuramente cosa pensa MA delle simulazioni di pesca: tristissime. Quello che invece non sapete è che c'è un'altra categoria di giochi, così tristi da far smettere Raffo di dire scemenze: le simulazioni d'appuntamento! Sì sì, avete capito bene, appuntamento, proprio quello che si chiede a una donzella e che si spera finisca... beh, avete capito, no? La cosa peggiore è che in Giappone tali giochi vendono a tal punto da interessare anche case come Konami, che è la creatrice di questo Aitakute. Per farvela breve, impersonerete un ragazzo del liceo che, durante i tre anni di scuola (in Giappone si usa così) dovrà trovare la propria anima gemella ed eventualmente SPOSARLA!!! All'inizio del gioco vi verranno fatte delle domande, fondamentali al fine della creazione del personaggio, mentre le azioni possibili consentiranno di decidere chi volete conquistare, come effettuare "l'approccio", etc. Quasi quasi lo provo, chissà che non riesca a imparare qualcosa...

Non è ancora uscito e già spuntano i concorrenti

ASSAULT

Playstation

Mi riferisco a C: The Contra Adventure, gioco targato Konami che molti attendono con impazienza e che già deve fare i conti con questo gioco sviluppato dai Candle Light Studios (che nome idiota) per Midway. Assault è uno sparatutto a scrolling laterale, molto veloce e zeppo di alieni da blastare, il tutto in un ambiente 3D che, a quanto dicono le foto (perché le foto parlano, sapete?)[e come no: dice più una foto di mille parole... peccato che noi ti si paghi a parole, eh? NdAlex], sarà piacevolmente dettagliato. La trama del gioco non ve la dico per due ottime ragioni: la prima è che non la so, la seconda invece è che in questo genere di giochi non serve a niente sapere il perché si spara, lo si fa e basta!

Flash

Fighter e Marvel, segnaliamo la linea di Resident Evil (di cui l'unico non venduto sarà Tyrant), quella di Crash Bandicoot (in vendita contemporaneamente al terzo episodio) e anche una serie dritta dritta dalla Crystal Dynamics, con Gex e Legacy of Kain. Infine, per tutti i piccoli marine, sarà in vendita anche una serie dedicata a Quake.

IL FENOMENO DIVENTA UNA STAR DEI VIDEOGIOCHI

Secondo un quotidiano brasiliano, la stella del calcio, Ronaldo, sarebbe in procinto di diventare il testimonial di almeno un videogioco. Lo sviluppo di tale titolo sarà affidato alla Infogrames, che ha anche firmato un accordo con Nike, grazie al quale il gioco (commercializzato per varie piattaforme) potrà fare uso di tutta la nazionale brasiliana; i diritti di questa, infatti, sono stati acquistati, tramite sponsorizzazione, dalla stessa Nike.

THRILLKILL: OFF LIMIT PER I PICCOLI

Sembra proprio che il prossimo gioco dei Paradox, avrà il bollino "M" stampato sulla confezione. A richiedere tale marchio è stata proprio la Virgin, che ha spiegato così tale decisione: "Thrill Kill è un gioco piuttosto controverso e molto sanguinolento, ma è anche un ottimo prodotto. I ragazzi della Paradox hanno speso molto tempo per far sì che il gameplay sia all'altezza delle aspettative; vogliamo quel bollino perché il gioco non è decisamente per i bambini. Speriamo non ci siano problemi per ottenerlo". Date un'occhiata qui in giro per maggiori info.

GOEMON PERDE UNA DIMENSIONE

Il prossimo gioco dedicato al ninja Goemon, per N64, farà un passo indietro e tornerà a essere in 2D. Il titolo provvisorio è il poco fantasioso Goemon 2, ma di sicuro cambierà in favore di qualcosa più originale. Non sono state annunciate date di uscita, ma a voi basterà restare con noi per averne nuove al più presto.

IL SALVAGENTE DI NINTENDO

La Acclaim ha reso noto che il successo dei suoi titoli per Nintendo 64 ha portato a un netto miglioramento nelle casse della società. Durante l'ultima parte dello scorso anno, infatti, i con-

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE
Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51

ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da **U S A** e **J A P**

WORLD GAMES

NINTENDO ULTRA 64

Titolo	Versione	Prezzo
1080 SNOWBOARDING	USA	149000
AEROFIGHTERS ASSAULT	USA	99000
BANJO KAZOOIE	PAL	109000
BLAST CORPS	PAL	89000
BODY HARVEST	USA	149000
BUST A MOVE 2	PAL	129000
CRUIS'N USA	PAL	79000
CRUIS'N WORLD	PAL	119000
DIDDY KONG RACING	PAL	119000
DOOM 64	PAL	119000
DUAL HEROES	PAL	139000
DUAL HEROES	JAP	79000
FIFA 98	PAL	139000
FORMULA 1 GRAND PRIX 98	PAL	119000
FORMULA 1 POLE POSITION	PAL	109000
FORSAKEN	PAL	139000
G.A.S.P.	PAL	139000
GEX 64	USA	159000
GOEMON 64	USA	139000
GOEMON 64	PAL	149000
GOLDEN EYE 007	PAL	129000
GT 64	PAL	129000
INT. SUPER STAR SOCCER 64	PAL	139000
LAMBORGHINI	PAL	99000
LYLAT WARS + JOLT	PAL	149000
MARIO 64	PAL	109000
MARIO KART 64	PAL	109000
MISSION IMPOSSIBLE	USA	159000
MORTAL KOMBAT 4	USA	149000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	PAL	119000
NBA COURTSIDE	PAL	119000
NBA JAM	PAL	79000
OFF ROAD CHALLENGE	USA	149000
PILOT WINGS	PAL	79000
QUAKE 64	PAL	139000
QUEST 64	USA	159000
S.C.A.R.S.	USA	149000
SAN FRANCISCO RUSH	PAL	139000
SUPERMAN 64	USA	TELEF.
TETRISPHERE	PAL	129000
TONIC TROUBLE	USA	149000
TOP GEAR RALLY	PAL	109000
TUROK	PAL	129000
WAVE RACE	PAL	89000
WIN. ELEVEN WORLD CUP 98	USA	TELEF.
WORLD CUP 98	PAL	139000
YOSHI 64	PAL	109000
ZELDA 64	JAP	TELEF.

DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER
SATURN
NINTENDO 64
SUPERNINTENDO
MEGADRIVE
E GAME BOY

STOCK SUPERNINTENDO E MEGADRIVE
£ 29.000

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

ADATTATORE UNIVERSALE
TELEFONARE

SONY PLAYSTATION

Titolo	Versione	Prezzo
ACTUA ICE HOCKEY	PAL	95000
ACTUA SOCCER 2	PAL	95000
ACTUA TENNIS	PAL	95000
ADIDAS POWER SOCCER 98	PAL	89000
AGENT ARMSTRONG	PAL	89000
AIR COMBAT	PAL	49000
AIR COMBAT 2	PAL	89000
ALUNDRA	PAL	95000
ARMORED CORE	PAL	95000
AYRTON SENNA KART 2	PAL	89000
BATMAN E ROBIN	PAL	99000
BEAST WARS	USA	79000
BLAST RADIUS	PAL	95000
BLASTO	PAL	89000
BOBBLE BUBBLE	PAL	95000
BOMBA 98	PAL	89000
BOMBERMAN WORLD	PAL	89000
BREATH OF FIRE 3	USA	119000
BUGGY	PAL	99000
BUSHIDO BLADE	PAL	95000
BUST A MOVE 2	PAL	49000
BUST A MOVE 3	PAL	79000
CAESAR PALACE	PAL	95000
CAPITAN TSUBASA	JAP	149000
CARDINAL SYN	PAL	95000
CASTELVANIA	PAL	95000
CIRCUIT BREAKERS	PAL	95000
CLOCK TOWER	PAL	89000
COLIN MC RAE RALLY	PAL	99000
CRASH BANDICOOT	PAL	49000
CRASH BANDICOOT 2	PAL	95000
CRISIS CITY (DUAL SHOCK)	JAP	139000
CRISISBEAT (DUAL SHOCK)	JAP	139000
DARK FORCES	PAL	89000
DARK MESSIAH	JAP	139000
DARKSTALKERS 3	JAP	139000
DEAD OR ALIVE	PAL	95000
DIE HARD TRILOGY	PAL	49000
DUKE NUKEM TIME TO KILL	PAL	95000
EARTHWORM JIM 3D	PAL	95000
EVERYBODY'S GOLF	PAL	89000
FIFA 97	PAL	59000
FIFA 98 ROAD TO W.C.	PAL	95000
FIFA WORLD CUP 98	PAL	99000
FINAL FANTASY TACTICS	USA	119000
FISHING CLUB (DUAL SHOCK)	JAP	139000
FORMULA 1	PAL	49000
FORMULA 1 97	PAL	99000
GEX 2 ENTER THE GEKO	PAL	89000
GHOST IN THE SHELL	PAL	95000
GRAN TURISMO	PAL	89000
GRANSTREAM SAGA	USA	119000
HEART OF DARKNESS	PAL	95000
INTENAT. SUP.STAR PRO 2	PAL	95000
K1 ARENA FIGHTERS	PAL	89000
KICK OFF MANAGER 98	PAL	95000
KING OF FIGHTERS 97	USA	129000
KONAMI COLLECTION 3	JAP	139000
KULA WORLD	PAL	95000
LEGACY OF KAIN	PAL	79000
LITTLE BIG ADVENTURE	PAL	89000
LUNAR SILVER STAR STORY	USA	139000
LUPIN 3	JAP	129000
MACROSS	JAP	119000
MAGIC THE GATHERING	PAL	95000
MEDIEVIL	PAL	95000
METAL GEAR SOLID	USA	TELEF.
METAL GEAR SOLID	JAP	TELEF.
MICRO MACHINES V3	PAL	49000
MONOPOLY	PAL	99000
MONSTER TRUCKS	PAL	95000
MORTAL KOMBAT 4	PAL	99000
MORTAL KOMBAT SUB ZERO	PAL	89000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	PAL	59000
NAGANO WINTER 98	JAP	89000
NAMCO 2	PAL	79000
NAMCO 4	PAL	79000
NAMCO TENNIS SMASH C.	PAL	95000
NBA LIVE 98	PAL	95000
NBA PRO 98	PAL	99000
NEED FOR SPEED 3	PAL	99000
NHL 98	PAL	95000
NHL FACE OFF 98	PAL	89000
NUCLEAR STRIKE	PAL	89000
ONE	PAL	89000
ONE	USA	79000
PANDEMONIUM	PAL	49000
PARASITE EVE	USA	TELEF.
PERFECT ASSASSINS	PAL	89000
PGA GOLF 98	PAL	95000
POCKET FIGHTERS	JAP	139000
POINT BLANK	PAL	89000
PORSCHE CHALLENGE	PAL	49000
POWER SOCCER 2	PAL	89000
POWERBOAT RACING	PAL	95000
POY POY	PAL	95000
PREMIER MANAGER 98	PAL	95000
PRINCE OF PERSIA 3D	USA	TELEF.
PROJECT GAIARAY	JAP	89000
RAGE RACER	PAL	89000
RAPID RACER	PAL	79000
RASCAL	PAL	79000
RAYMAN 2	USA	119000
RAYSTORM	PAL	89000
RE LOADED	PAL	69000
REAL BOUT SPECIAL	JAP	139000
REBEL ASSAULT 2	PAL	89000
RESIDENT EVIL 2	PAL	109000
RESIDENT EVIL DIRECT. CUT	PAL	85000
RIDGE RACER REVOLUTION	PAL	49000
RIVAL SCHOOLS	JAP	139000
RIVEN	PAL	109000
ROAD RASH 3D	PAL	95000
ROAD RASH 3D	USA	79000
SAGA FRONTIER	USA	119000
SAN FRANCISCO RUSH	PAL	95000
SENNA KART DUEL 2	PAL	99000
SENTINEL RETURNS	PAL	95000
SKELETON WARRIORS	USA	29000
SMALL SOLDIERS	USA	119000
SNOW RACER 98	PAL	95000
SOUKAIGI	JAP	129000
SOUL DIVIDE	JAP	129000
SOVIET STRIKE	PAL	49000
SPAWN	PAL	79000
SPEED KING	JAP	49000
SPICE WORLD	PAL	49000
SPYRO THE DRAGON	USA	119000
STREET FIGHTER COLLEC.	PAL	95000
SUPER MATCH SOCCER 98	PAL	89000
SUPER MOTOCROSS 98	PAL	95000
SUPER PANG COLLECTION	PAL	95000
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	PAL	79000
SYNDICATE WARS	PAL	79000
TALES OF DESTINY	JAP	109000
TEKKEN	PAL	49000
TEKKEN 2	PAL	49000
TEKKEN 3	USA	119000
TENCHU	JAP	129000
TEST DRIVE 4	PAL	89000
TETRIS PLUS	PAL	95000
THE FIFTH ELEMENT	PAL	95000
THEME HOSPITAL	PAL	95000
TIME CRISIS	PAL	89000
TOCA TOURING CAR	PAL	95000
TOMB RAIDER	PAL	59000
TOMB RAIDER 2	PAL	99000
TOMBI	PAL	89000
TOMMI MAKINEN RALLY	PAL	89000
TOTAL NBA 98	PAL	85000
V-BALL BEACH VOLLEY HER.	USA	95000
V-RALLY	PAL	95000
VANDAL HEARTS	USA	79000
VIGILANTE 8	PAL	95000
VIRTUAL POOL	PAL	89000
VIVA FOOTBALL	PAL	95000
VS	PAL	89000
WARCRAFT 2	PAL	89000
WARHAMMER	USA	79000
WARHAMMER DARK HOMEN	PAL	95000
WARZONE 2100	PAL	95000
W. GTRETZY'S HOCKEY 3D	PAL	95000
WCW NITRO	PAL	95000
WING COMMANDER 4	USA	59000
WIN. ELEVEN WORLD CUP 98	USA	119000
WIPEOUT 2097	PAL	49000
WORLD LEAGUE SOCCER 98	PAL	95000
XENOCRACY	PAL	95000
XENOGEARS	USA	TELEF.
LETTORE VIDEO CD		TELEF.

PlayStation

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

Ring!!

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

BASTA MACCHINE E MOTO, VAI DI TAVOLE!

AIR BOARDIN' USA

Nintendo 64

Sebbene i giochi di corse con i mezzi tradizionali, macchine e moto, godano sempre di ottimi esponenti (vedi per esempio Colin McRae Rally, recensito sul numero scorso), sembra che molti nomi dell'industria videoludica, nomi importanti e meno importanti, siano in corsa verso il traguardo del miglior titolo dedicato alle tavole; siano esse skateboard, snowboard, o aggeggi futuristici. La corsa in questione interessa la Playstation così come il Nintendo 64, tant'è che il protagonista di questo box è stato sviluppato proprio per quest'ultimo. Air Boardin' USA è ambientato in un futuro in cui l'air boarding è uno degli sport più seguiti, con un audience da milioni di spettatori. I personaggi che puntano al titolo di "Master of Airboardin' ", e fra cui dovremo scegliere il nostro, sono otto, di cui quattro selezionabili dall'inizio, e altri, come è oramai tradizione, da guadagnare tramite vittorie o segretelli vari (di questo passo anche a tavola non potremo avere il secondo se non finiremo la pasta entro un limite di tempo stabilito!). Vasto l'arsenale di mosse a disposizione del giocatore: più di 80 (senza contare quelle caratteristiche di ogni singolo personaggio), fra cui slide, tail grab, roast beef, etc (roast beef? Ebbene sì, ma non chiedetemi se è una tecnica che esiste davvero). Ciò che distingue questo titolo dalla massa dei giochi di snowboard (a parte l'uso degli hoverboard, ovviamente), è la possibilità di correre dovunque: neve, asfalto, terra, acqua e anche verticalmente, lungo le pareti dei palazzi. Molto divertente.

Flash

ti indicavano una perdita di 70 milioni di dollari, ma durante quest'anno le sorti si sono risollevate, con una crescita del 76 percento, che ha portato a un attivo di sei milioni di dollari. Oggi come oggi il N64 copre circa la metà degli affari della Acclaim, sebbene la casa ci tenga a precisare che vengono, ovviamente, tenute in giusta considerazione anche altre piattaforme, come Playstation e PC.

FLYING DRAGON SPEZZATO IN DUE

Ricordate Flying Dragon, un picchiaduro per N64 presentato da me medesimo circa due mesi fa? Bene, se avete letto le news di allora ricorderete che nel gioco c'era la possibilità di scegliere fra la versione normale e quella super deformed. Per cause a noi sconosciute (sicuramente per il puro gusto di vendere due giochi), Hiryu No Ken Twins (il nome giappo del gioco) verrà venduto in due versioni separate, una normal, chiamata Virtual Hiryu no Ken 64 e un'altra, appunto super deformed, chiamata SD Hiryu no Ken 64.

TORNANO I CHOCOBO

Saranno felici tutti i lettori affezionati ai pulcini della Square. Questa ha infatti intenzione di pubblicare ben due nuovi titoli dedicati ai pennuti di Final Fantasy: un seguito di Chocobo's Mysterious Dungeon e un gioco di corse. Il primo dovrebbe chiamarsi Chocobo no Fushigi na Dungeon 2, in vendita forse a dicembre, mentre il nome del secondo gioco dovrebbe essere un semplice Chocobo Racing. Non ci si dovrebbe meravigliare più di tanto; dopotutto dopo Mario e Bomberman, perché non un gioco di corse sui chocobo? Tuttavia per quest'ultimo, esilarante titolo, dovremo attendere fino alla prossima primavera.

CHE VELOCITÀ !

Ancora dobbiamo cominciare a giocare a Banjo-Kazooie, che già la Rare annuncia il seguito, che dovrebbe chiamarsi Banjo-Tooie. Atteso per il prossimo anno, il gioco dovrebbe in qualche modo continuare ed espandere il suo predecessore, infatti dalle Rare ci fanno sapere che, in Banjo-Kazooie, alcune aree non saranno accessibili senza aver prima giocato il seguito. Piuttosto bizzarra come cosa, ma ottima per vendere tutti e due i titoli. Che volpi!

ABE EXODDUS

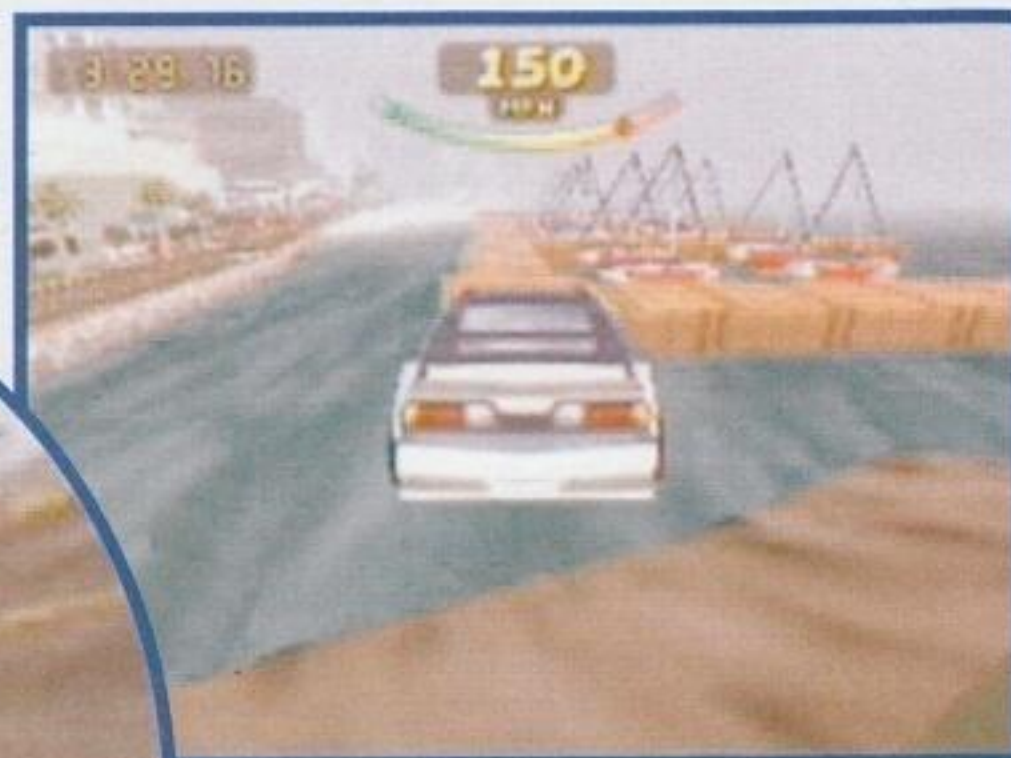
Playstation

Dopo il successo riscosso da Abe Oddysee, era da aspettarsi (e comunque ve lo avevamo accennato già alcuni mesi or sono) un seguito delle avventure dei Mudokon, la razza più sfortunata della storia dei videogiochi. Il gioco inizia dove finiva il precedente, ma questa volta il feeling sarà maggiore: nuove "frasi", una maggiore intelligenza artificiale ed emozioni dei personaggi che verranno manifestate a pelle, letteralmente. Il colore di Abe e compagni, infatti, varierà a seconda degli stati d'animo, con il blu che indicherà malinconia, il rosso rabbia e così via. A interferire con le vostre azioni ci penseranno i classici nemici di turno, composti da alcune vecchie conoscenze (gli Slig e gli Scrab) e da alcune nuove entrate (Fleeches, Slurg, Necrum Spirits e Slogs). Quando inizierà la vostra missione di paladini? A novembre, se tutto va per il verso giusto, e nel frattempo vi annuncio che si sta già pensando al terzo capitolo della saga, intitolato (provvisoriamente) Munch's Oddysee.

Fuga da San Francisco

RUSH 2: EXTREME RACING

Nintendo 64

Quando uscì San Francisco Rush, vuoi per l'allora scarso numero di titoli, o per qualche altra misteriosa ragione, vedette misteriosamente bene, tanto che la Midway ha deciso di riproporre la stessa formula presentata allora, solo con alcune caratteristiche differenti. Avrete notato infatti come nel titolo non compaia più il nome della famosa città d'oltreoceano, dato che fortunatamente non saremo più costretti a correre sempre solo per le stesse collinose strade, ma potremo ammirare le bellezze di Manhattan, Seattle, Los Angeles, e anche Alcatraz, più altre quattro ambientazioni segrete. Le macchine saranno almeno il doppio del precedente episodio, (con alcuni stranissimi veicoli, tipo le macchinine che vagano per i campi di golf) e, probabilmente, saranno customizzabili, forse per aggiungere un po' di strategia al gioco. Ultima nota, rivolta a quelli che speravano in un miglioramento della grafica: ragazzi, penso rimarrete delusi, visivamente infatti il gioco dovrebbe rimanere pressoché identico al precedente, peccato.

Ma quanti di voi amano la serie cinematografica?

ALIEN RESURRECTION

Playstation

Sicuramente molti, altrimenti non avrebbero senso i miliardi spesi per produrre tutti i seguiti della serie, nonché i giochi ad essa dedicati, fra cui, appunto, Alien Resurrection, basato sul quarto episodio delle avventure di Ripley e soci. La sua produzione è curata dai ragazzi della Argonaut, gli stessi di Croc, per conto dell'etichetta FOX Interactive, e vanterà una velocità nella gestione dei poligoni che sarà maggiore, rispetto al gioco con il draghetto, di circa il 20-30 percento. La fedeltà alla pellicola è garantita dal fatto che tutte le informazioni utili alla creazione del gioco provengono direttamente dal designer del film, comprese le scene che alla fine non sono state inserite nel lungometraggio visto al cinema. La visuale di gioco sarà simile a quella vista in Pitfall 3D (e non è che sia una cosa buona, speriamo solo sia meno confusionaria), i nemici saranno dotati di una propria intelligenza che li farà comportare come una squadra, i personaggi utilizzabili saranno più di uno, e verrà supportato il Dual Shock (sebbene queste ultime tre caratteristiche non fossero ancora implementate nella versione mostrata alla stampa). Tutto ciò sarà nella vostra PSX intorno alla fine dell'anno.

Uno...

ASTEROIDS 3D

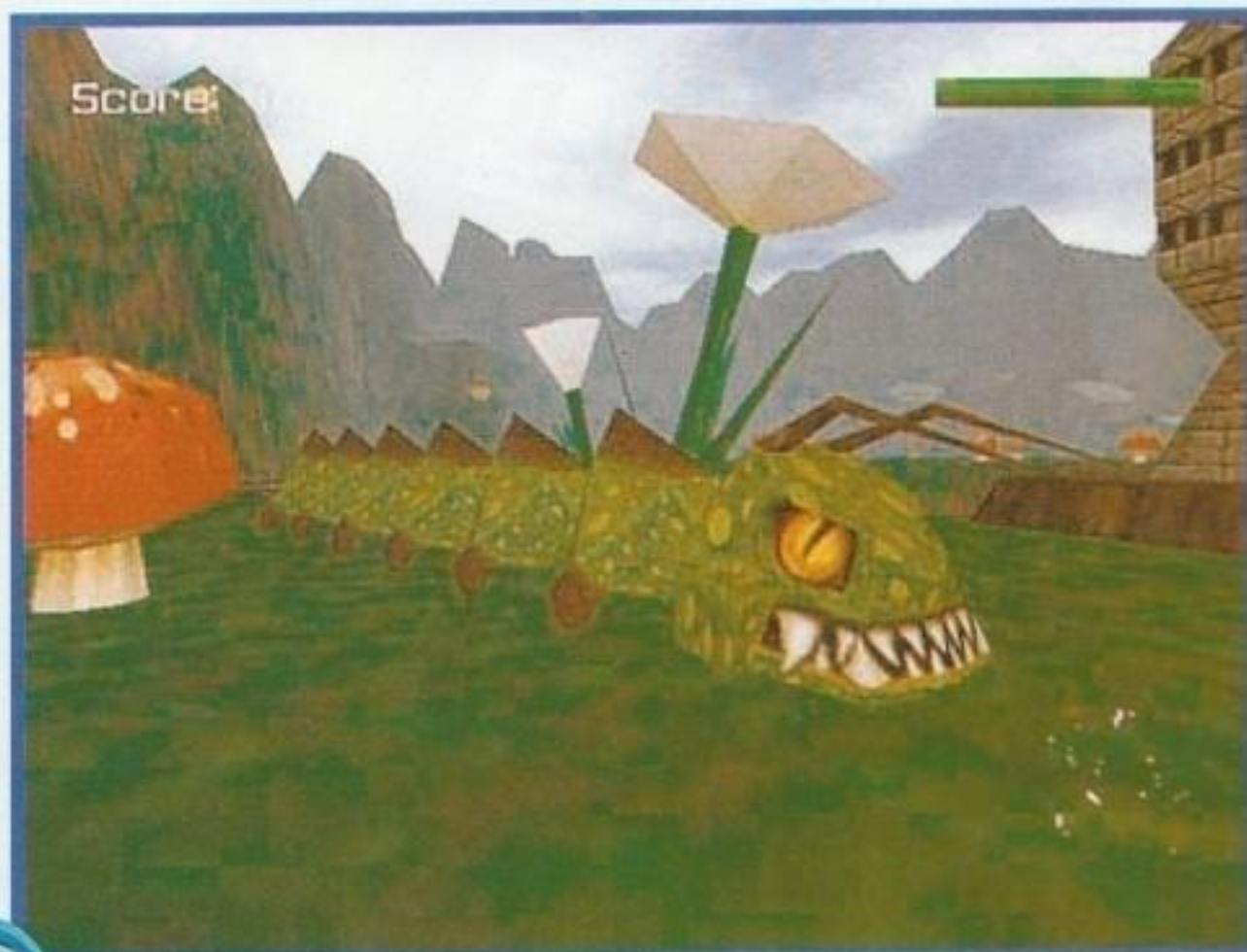
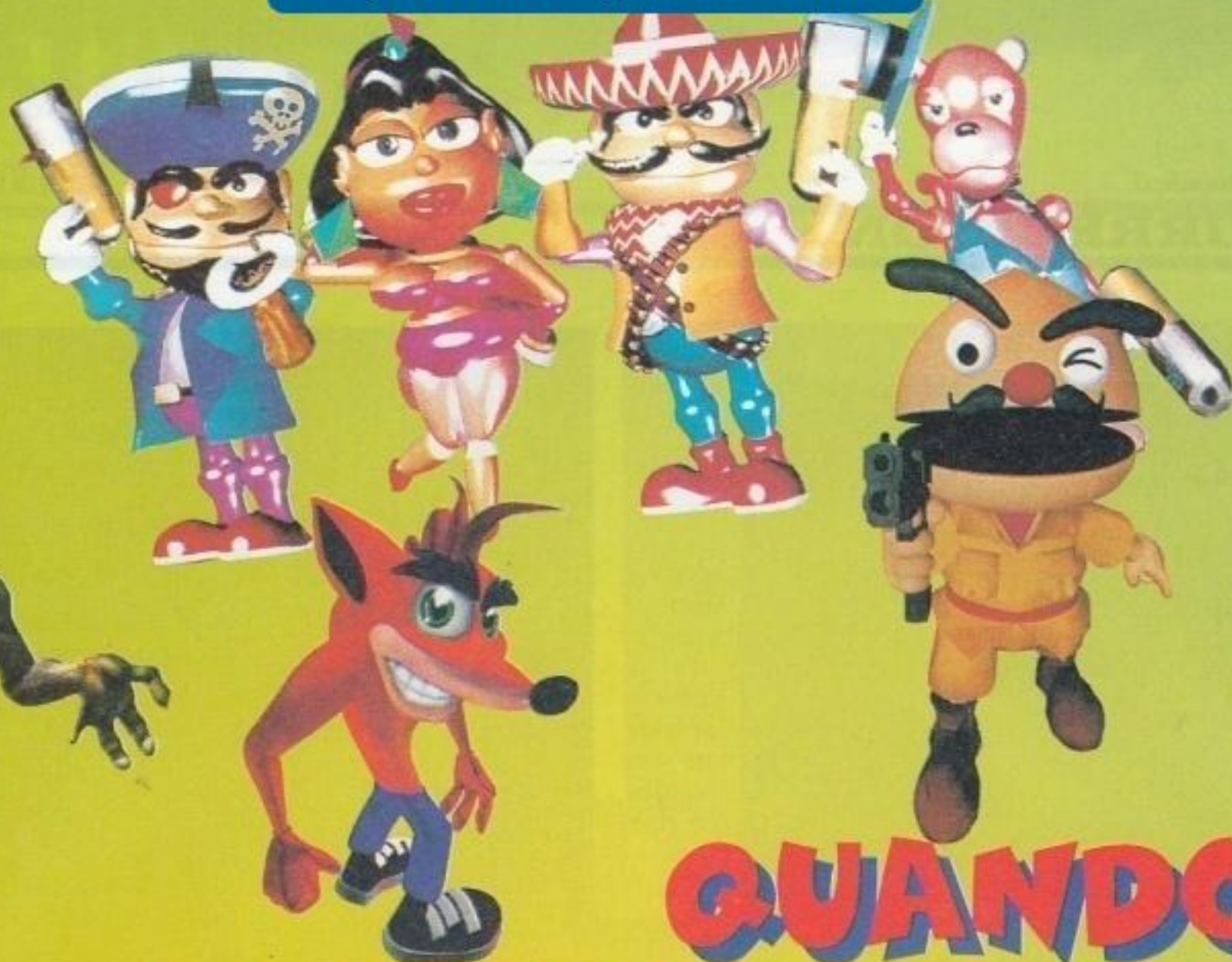
Playstation

Sembra che il gusto del retro stia spingendo molti produttori a rispolverare un sacco di successi del passato: molto tempo fa uscì un remake di Arkanoid, la Hasbro ha riproposto Frogger, anche Centipede è stato rivisitato (vedi box successivo), poteva mai mancare una delle pietre miliari dei videogiochi? No, appunto, e infatti anche Asteroids godrà di nuova linfa vitale grazie all'Activision, che a novembre ci farà trovare sugli scaffali dei negozi una versione aggiornata del titolo che fece furore nel lontano 1979 (secondo me, comunque, buona parte del successo fu dovuto al sistema di controllo alquanto inusuale). Activision sostiene che il gioco fonderà alla perfezione tutto il feeling del gioco originale con il nuovo ambiente 3D, scene d'intermezzo animate, esplosioni, e un maggior numero di nemici, armi e modalità di gioco. Non c'è neanche bisogno di dire che il tondeggiante supporto ottico conterrà anche la versione originale del gioco (che, lo spiego a beneficio dei lettori più giovani, consisteva in un'astronavina impegnata a distruggere tutti gli asteroidi presenti sullo schermo). Ci si rivede a novembre.

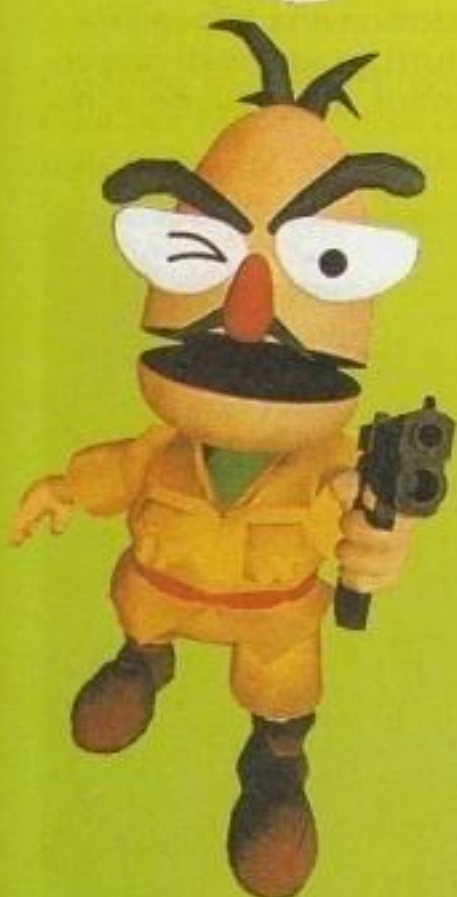
...e due.

CENTIPEDE

Playstation

Ecco il secondo remake di cui vi parlavo nel box precedente, anche questo è un gioco originariamente uscito più di dieci anni fa, e anche questo verrà reso in una nuova veste 3D. La storia, a grandi linee, narra di un'eclissi che si manifesta ogni cento anni, durante la quale la regina di tutti i centipedi (in italiano il termine dovrebbe essere scolopendra, ma è brutto, e io mi rifiuto di usarlo!), insieme ai suoi sudditi, si sveglia e si reca ad attaccare il lillipuziano villaggio di Wee. Ora, gli abitanti di codesto villaggio saranno anche piccoli, ma dopo aver subito attacchi su attacchi, sono diventati anche intelligenti, e costruiscono lo Shooter, una navetta in grado DI fronteggiare i malefici vermetti; indovinate un po' chi guiderà il trabiccolo? Concludendo, 2 modalità di gioco (3D e classic), 7 mondi, per un totale di trenta livelli, 4 giocatori, e mi fermo qui, sennò che gusto c'è?

QUANDO TI SENTI SOLO PASSA DA

GAME STORE

TROVERAI UN SACCO DI AMICI AD ASPETTARTI

Viale M. Fanti 1D/r - FIRENZE - Tel. 055/572824. Via Baracca 47 - FIRENZE - Tel. 055/434557
Via Turri 21, Tel. 055/251716 Scandicci (FI)

www. usact. com/gamestore

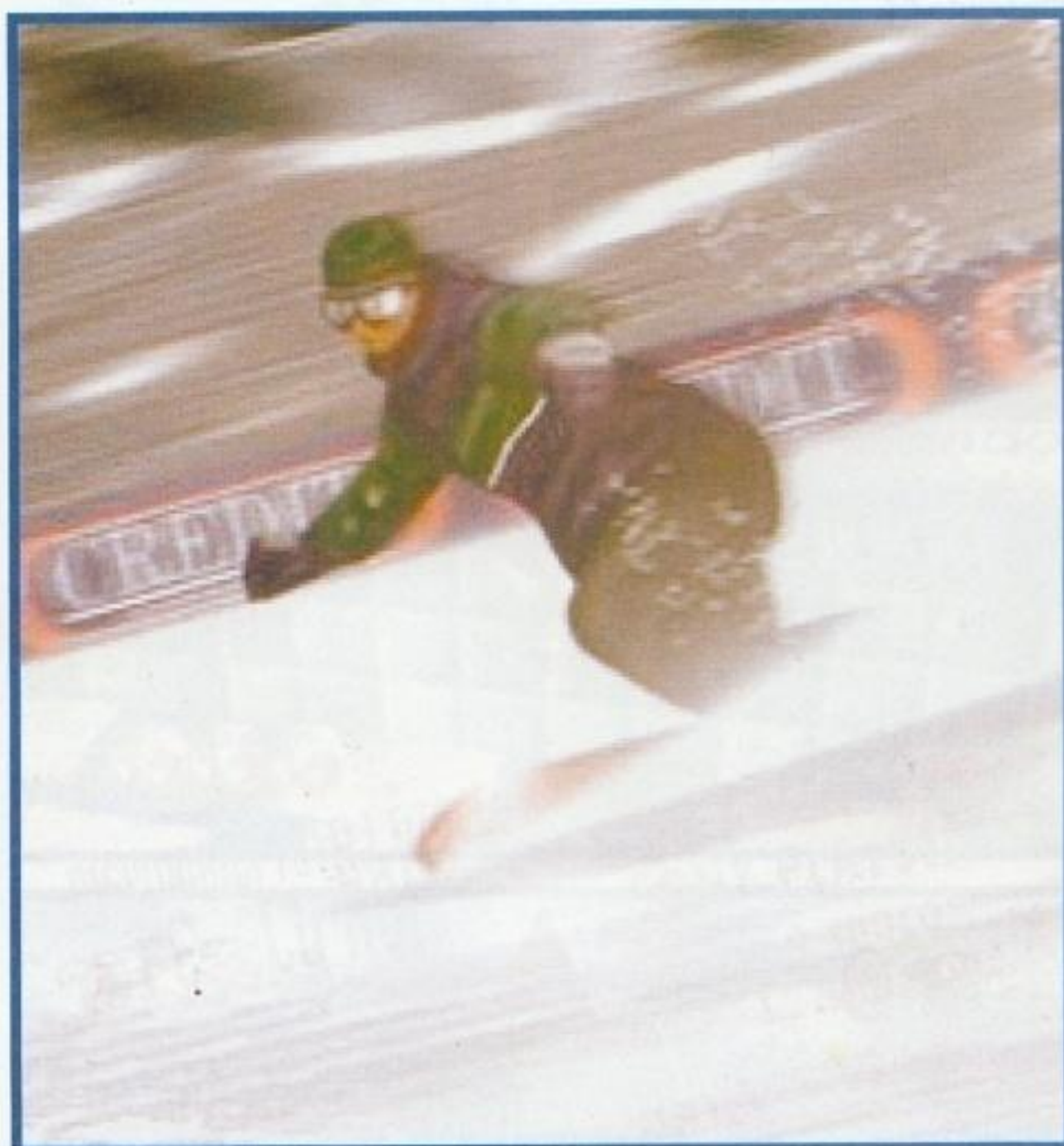
NDITORI TELEFONARE AL 055/4361225 OP

http://www.oldgamesitalia.net/

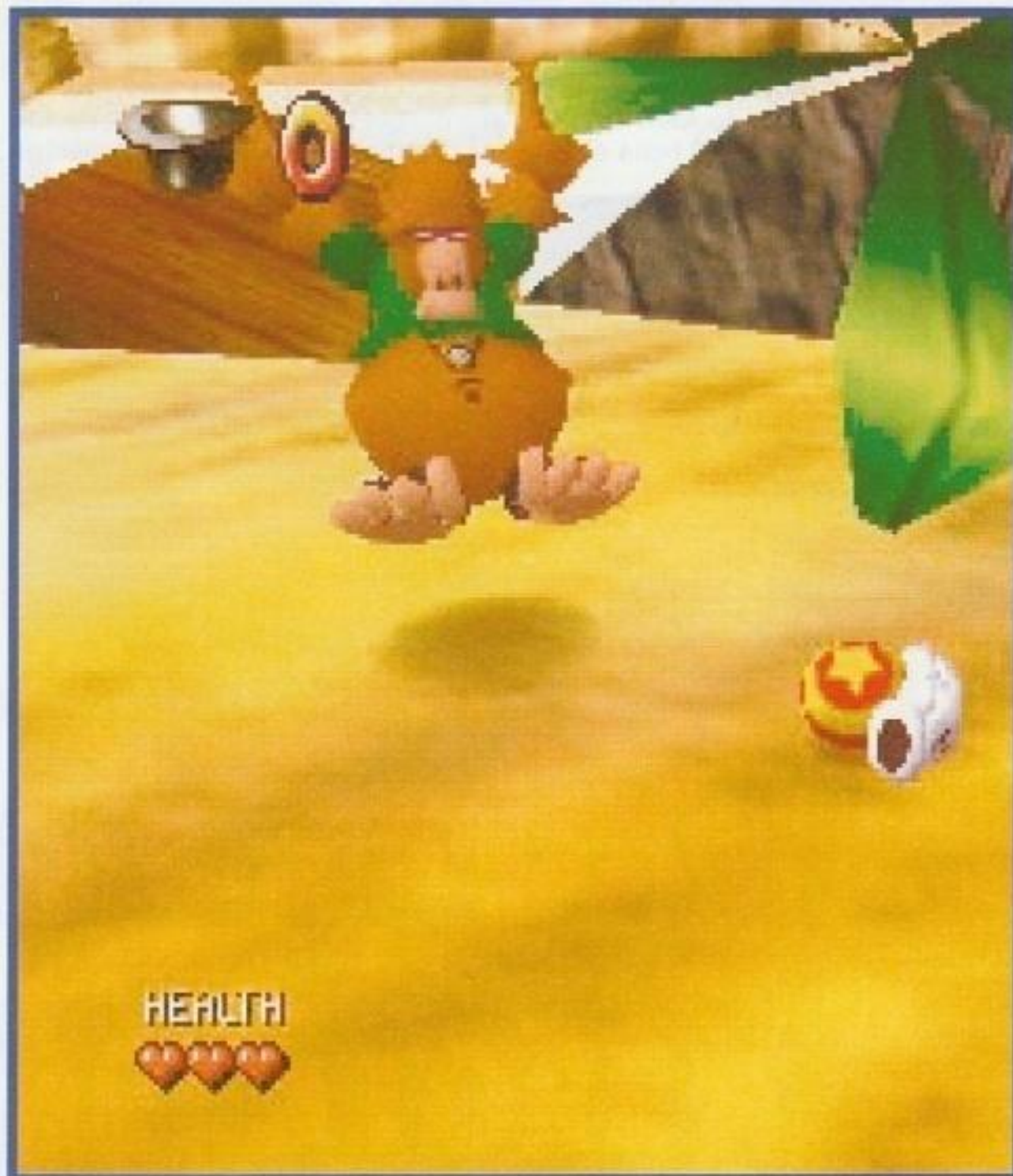
Che vi avevo detto? Un altro

FREESTYLE

Playstation

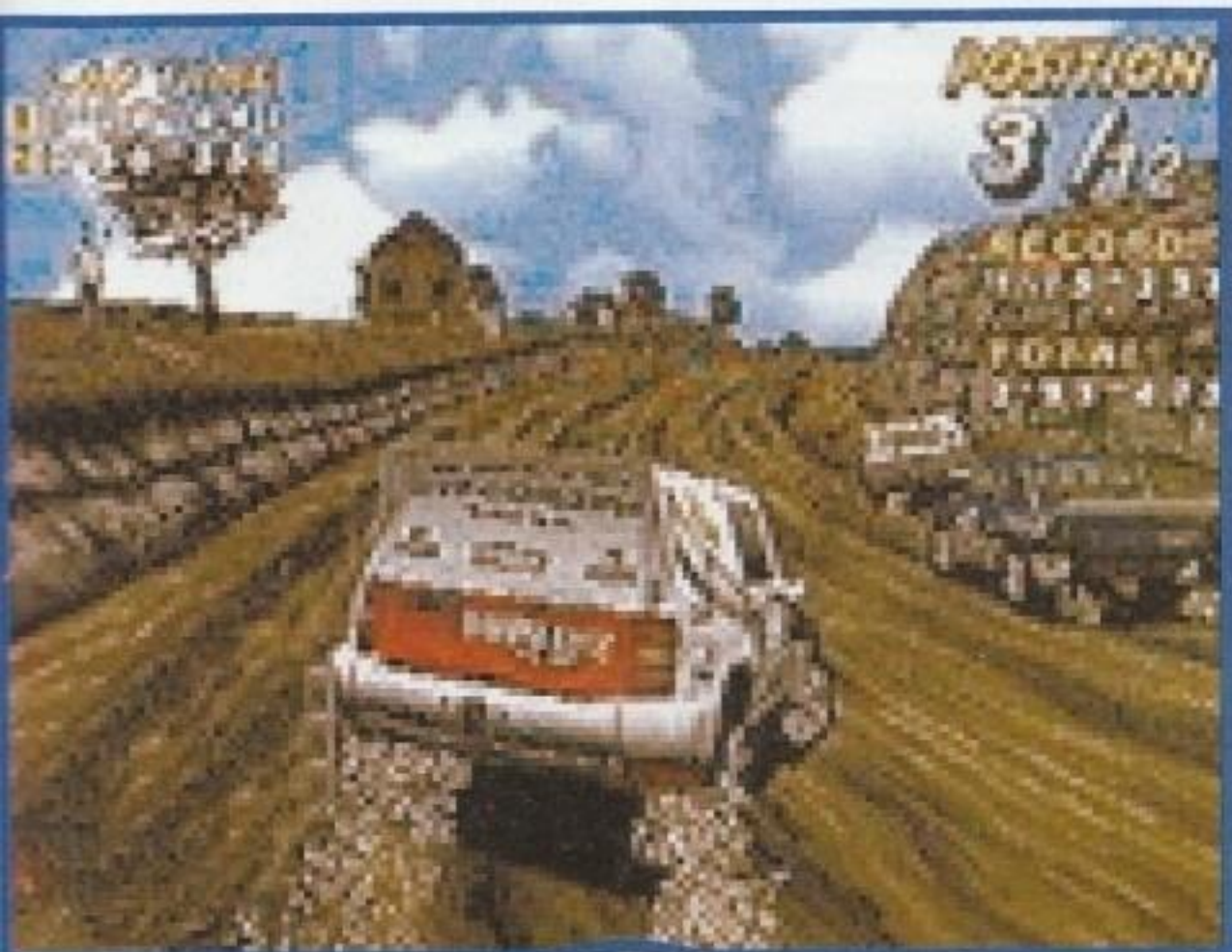
Come dicevo nel box dedicato ad Air Boardin' USA, i giochi di snowboard e affini stanno saltando fuori come i funghi, ma questa volta il bello è che la software house produttrice ha quasi sempre prodotto solo picchiaduro. Avrete capito che sto parlando di CAPtive COMmunication, per gli affezionati CAPCOM, che ha sempre trovato in me uno dei suoi fan più affezionati (embè? A me i picchiaduro piacciono, anche se mi ritroverò, fra 10 anni, a giocare a Street Fighter 514 alpha-beta-super-turbo....). Torniamo a Freestyle... Sviluppato dai Pony Canyon, Freestyle conterrà otto percorsi, cinque personaggi diversi, più di cinquanta trick e un imprecisato numero di modalità di gioco, il tutto mosso da un rivoluzionario engine che riprodurrà fedelmente (sono parole del rappresentante CAPCOM) il comportamento di una reale tavola. A quest'autunno.

E se vi si chiedesse di impersonare un guanto?

GLOVER

Nintendo 64

La Hasbro-Interactive, infatti, nel suo prossimo titolo per N64, fa proprio questo, vi mette al comando di un guanto bianco! Nei panni di questo pezzo di stoffa vagherete attraverso sette mondi, per ritrovare dei cristalli, che sono stati trasformati in palloni (tipo quelli belli da spiaggia, che il bambinetto di turno vi spalma puntualmente sulla faccia mentre prendete il sole), e che vi serviranno per ricostruire il castello del vostro padrone, un mago. Ognuno dei sette mondi del gioco conterrà tre livelli di gioco, più un livello bonus, e un boss finale.

Nel continente nero...paraponzi ponzi po

RALLY DE AFRICA

Playstation

Così iniziava una vecchia canzone (della quale, fra l'altro, ignoro del tutto i creatori) che, a differenza di ciò che può apparire, non è del tutto fuori luogo in questa sede. Proprio nel continente nero, comunemente chiamato Africa, è ambientato il nuovo titolo di Prism Arts, Rally De Africa. Nel gioco ci saranno tre differenti categorie di macchine, divise in base alla cilindrata: K (660cc, ma esiste davvero ?), A (2000cc), e S (illimitata); ogni categoria avrà dei vantaggi o degli svantaggi a seconda del percorso da affrontare. Una caratteristica particolare del gioco, a quanto dicono gli sviluppatori, è il "Memory Battle System", all'interno del quale vengono memorizzati i tempi più veloci di ogni giocatore, che diventeranno poi i tempi da battere (mi spiegate dove sta l'innovazione e/o la particolarità ?). Quello che invece a me sembra più importante, è il fatto che non si dovrà per forza rimanere sulla pista, ma si potrà andare a zonzo per le campagne circostanti alla ricerca di un po' di sole e ragazz... ehm volevo dire alla ricerca di utili scorciatoie che ci faranno guadagnare secondi preziosi. Inutile dire che verrà supportato il Dual Shock, mentre non è inutile dire che dovremmo riuscire a mettere le nostre manine sul prodotto finito proprio nel momento in cui state leggendo queste righe (d'importazione, è ovvio).

Prima...seconda...terzaaaa. Crash!

V-RALLY 98

Nintendo 64

Crash è il suono, o meglio il rumore, che rende meglio l'idea di ciò che succede quando poso il pad e decido di replicare le evoluzioni virtuali con la mia macchina. Stanco infatti di giocare a V-Rally su PSX, ero giunto alla conclusione che l'unico modo per divertirmi veramente con le quattro ruote fosse quello di salire sulla mia Croma e rischiare di farmi un bel periodo d'ospedale (almeno però non avrei dovuto scrivere nessun articolo). A salvare me e la mia macchina però ci ha pensato la Infogrames, che sta dando gli ultimi ritocchi alla versione Nintendo del gioco che tanto successo ha avuto su PSX. V-Rally 98 potrà contare su 12 macchine diverse a scelta fra Toyota, Ford, Mitsubishi, Subaru, Nissan, Peugeot, Renault, Seat e Skoda, più, in esclusiva per questa versione N64, Citroen, Hyundai e Volkswagen. Le modalità di gioco saranno quattro: Campionato, Prova a tempo, Arcade, e un esclusivo Rally Mode. Dando un'occhiata agli scenari disponibili troviamo l'Indonesia, le Alpi francesi, l'Inghilterra, la Spagna, la Svezia, la Corsica e la Nuova Zelanda. Secondo Mike Markey, vicepresidente del reparto vendita e marketing, la migliore grafica, l'engine ottimizzato, e il supporto del Rumble Pak ne faranno un vero classico.

E ADESSO UN PO' DI HARDWARE

Cosa ve ne fate di tutti i giochini che acquistate (solo dopo aver letto cosa ne pensiamo noi però, mi raccomando), se poi non avete la periferica adatta per controllarli? Proprio per questo motivo il vostro Fabietto redazionale vi illustra di tanto in tanto cosa si dice di nuovo sul mercato dell'hardware. Ma perché parlare solo di contoller & c., quando ci sono anche tante altre periferiche? Partiamo proprio da qualcosa la cui utilità risulta particolarmente dubbia. Mario no Photopy è il nome di un accessorio in grado di convertire i filmati provenienti da una videocamera in immagini statiche che, in futuro (non si sa quando), potrete anche stampare su sticker; da qualche parte dovreste vedere una foto del Nintendo con la cartuccia del caso. Quello di cui mi accingo a parlare adesso invece è qualcosa di più convenzionale: un pad per N64. Lo Sharkpad, questo il nome, è prodotto dalla Interact, la stessa del Gameshark o del volante V3, e, fra i controller commerciali, è quello che maggiormente si avvicina ai controller originali Nintendo. Sebbene possa sembrare un po' grosso nelle vostre manina pacioccose, lo Sharkpad è abbastanza comodo, la qualità di pulsanti e leve è più che buona, ed è molto bello; il materiale con cui è costruito è una simpaticissima plastica trasparente, e lo potrete anche personalizzare tramite degli inserti colorati da mettere vicino ai pulsanti slow motion e autofire.

L'ultima notizia riguarda qualcosa che non vedremo molto presto, ma comunque è interessante: la Playstation 2! Dopo una lunghissima serie di "no-comment" e smentite, Sony, nella persona di Ken Kutaragi, capo della SCEA (Sony Computer Entertainment America), ha ammesso che una nuova console è effettivamente in sviluppo in quel di Tokyo. Poche le indiscrezioni trapelate, solo che la nuova nata potrebbe basarsi sul DVD e su una grafica tutta nuova. Kutaragi sostiene infatti che la grafica delle attuali console, sebbene ottima, sia ancora lontana dal coinvolgere del tutto il giocatore, perché troppo lontana dalla realtà. Quello che si prefiggono i tecnici Sony è invece un approccio alla grafica più simile a un film che a un videogioco, qualcosa che coinvolga del tutto l'utente, senza fargli avere l'impressione di trovarsi di fronte a un videogioco. Qui in giro dovrebbe esserci anche una foto, assolutamente non ufficiale, di un'ipotetica PSX2. Al mese prossimo!

Siamo ancora a Luglioooo!

TWISTED EDGE

Nintendo 64

Eh sì ragazzi miei, io questa Anteprimania News la sto scrivendo prima di andare a godermi le meritate vacanze estive, eppure qua fanno di tutto per ricordarmi che l'estate, con il sole, il caldo (a volte troppo), ma soprattutto con le ragazze poco vestite (arf arf!), prima o poi avrà fine, in favore di freddo e neve. Comunque, altro giro, altro gioco di snowboard, questa volta per il Nintendone. Twisted Edge, che entra in diretta competizione con 1080 Snowboarding, offrirà sei percorsi, tutti con nomi piuttosto caratteristici (Twisty Canyon, Polar Paradise...) e ognuno offrirà varie strade per arrivare al traguardo. Per aggiungere varietà al gioco i Boss Game Studios hanno inserito tre livelli di difficoltà, al variare dei quali varierà anche la lunghezza e la geometria dei percorsi. Ci saranno poi quattro modalità di gioco: Competition, Stunt, Versus, e Practice. Molto interessante la Competition, nella quale tre corridori si sfideranno contemporaneamente sulla stessa pista.

Per tutti i DJ in erba

BEATMANIA

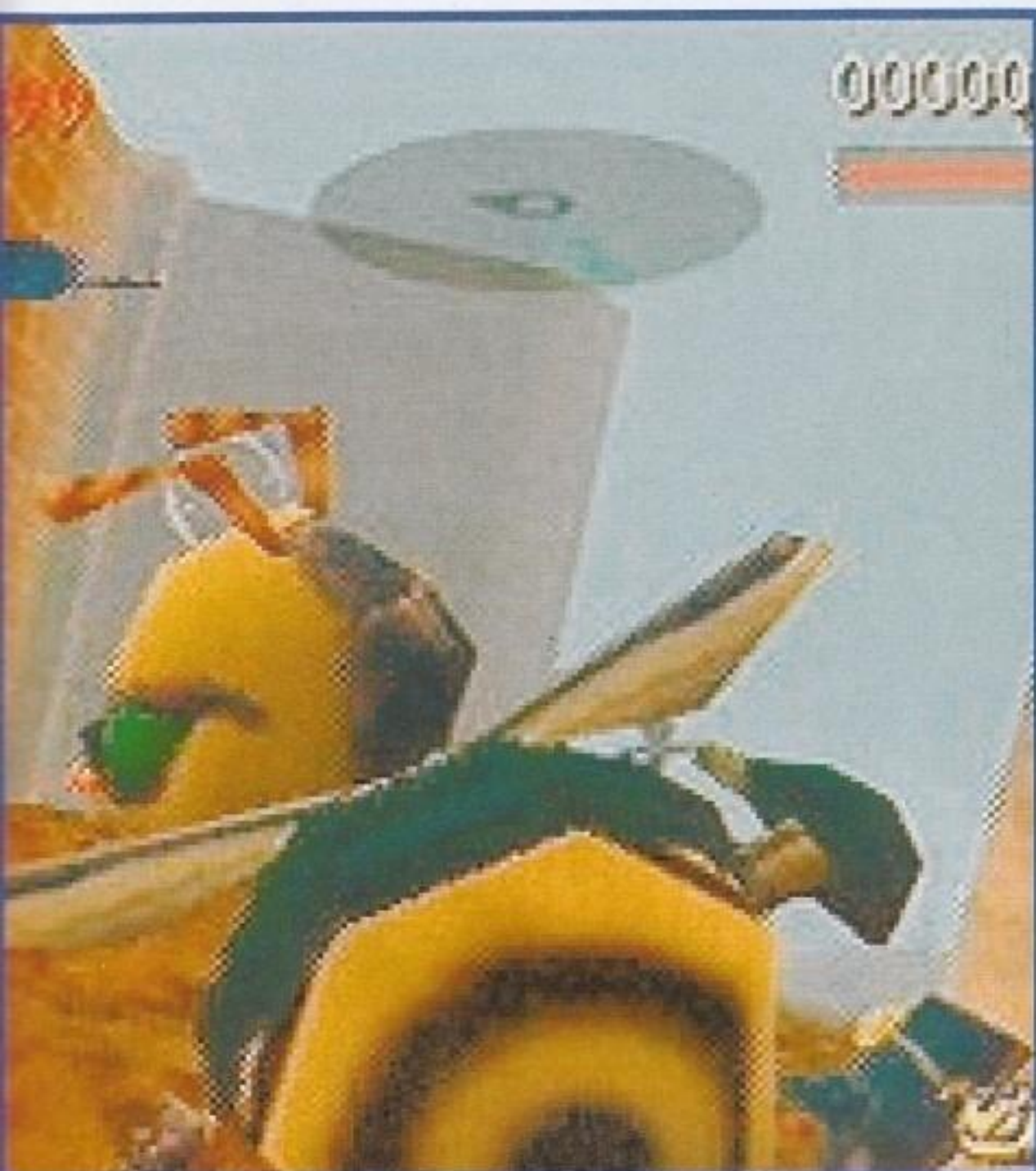
Playstation

Avete iniziato a ballare con Parappa, continuato poi con Bust-A-Move: Dance & Rythm (aka Bust-A-Groove), cosa ne direste adesso di suonare un po'? La prolifica Konami ha pensato all'eventualità che qualcuno di voi potesse aver voglia di passare dietro la console del DJ e ha terminato la creazione di questo Beatmania. A dire la verità si tratta di una conversione di un gioco da sala ma, a meno che non siate appena tornati da un viaggio in Japone, dubito che possiate mai aver avuto visione di tale prodotto. Il funzionamento del gioco è comunque simile a quello sperimentato, per esempio, in Parappa: ci sono cinque tasti che dovrete premere al momento giusto, insieme a un piatto che servirà a scratchare, sempre quando sullo schermo apparirà il segnale corrispondente. Le canzoni saranno in tutto sedici, di cui otto scritte apposta per la versione casalinga, con generi musicali come rap, hip hop a altri, fra cui si segnala lo speciale Konamix, una versione remixata delle musiche di Salamander e Life Force. Cosa dici tu laggiù? Non trovi il piatto sul controller? Dimenticavo di dirvi che il gioco verrà venduto insieme ad uno speciale controller, guardatevi la foto va'!

http://www.oldgamesitalia.net/

A me api e vespe non sono mai piaciute, ecco!

BUCK BUMBLE

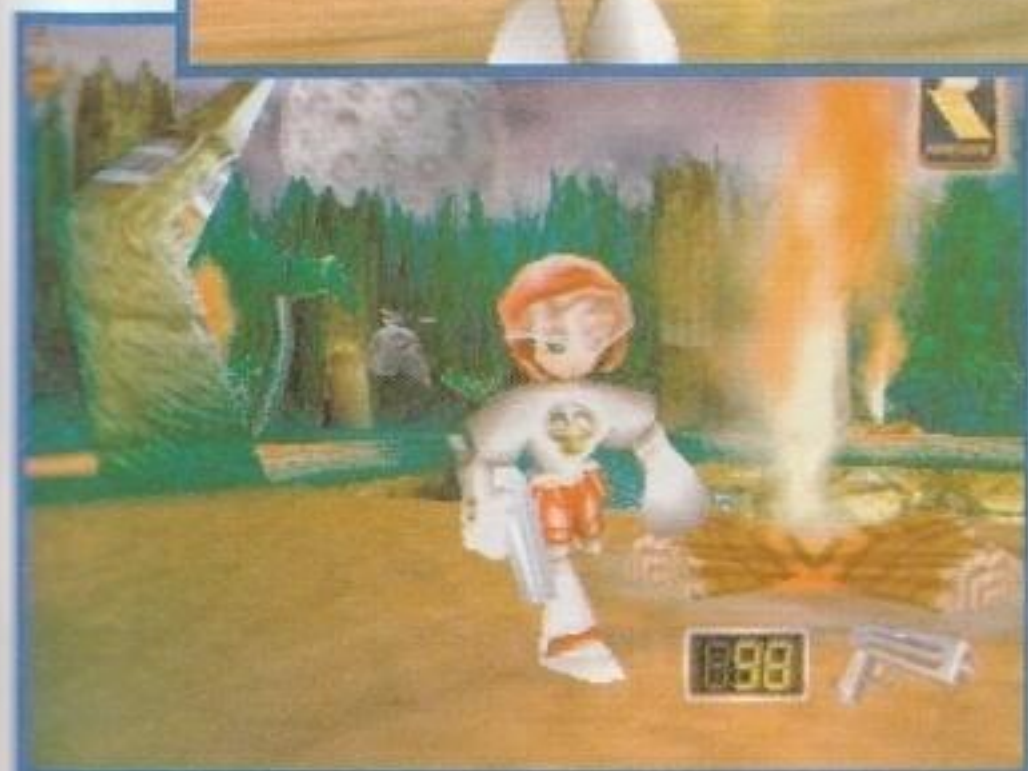
Nintendo 64

Non so voi, ma a me quel fastidioso ronzio provocato dagli insetti di cui sopra è sempre risultato insopportabile, senza contare lo sconforto provocato da un'eventuale puntura. Nonostante sapessero della mia antipatia per questi imenotteri, i responsabili della UbiSoft se ne sono bellamente infischiati e il 30 settembre, grazie anche alla complicità degli Argonaut, lanceranno questo Buck Bumble, nel quale impersonerete non un'ape, non una vesta, ma, squllino le trombe, un calabrone, con lo scopo di sventare i piani di dominio di una malefica razza di insetti.

Tutto il gioco sarà reso completamente in 3D, con visuale in terza persona (o terzo insetto? Ahaha, come sono simpatico!) e con una quasi totale libertà di movimento all'interno dei livelli. Ci saranno tre dettagliatissimi mondi, per un totale di 27 missioni, tutto in vendita dal trentesimo giorno di settembre. Un ultimo avvertimento: procuratevi delle bende per le dita, sembra infatti che per far volare l'insettaccio dovremo premere continuamente il tasto A del pad. Io dal canto mio vado ad acquistare una buona dose di insetticida...

Sapete cosa vuol dire Gemini? Gemelli!

JET FORCE GEMINI

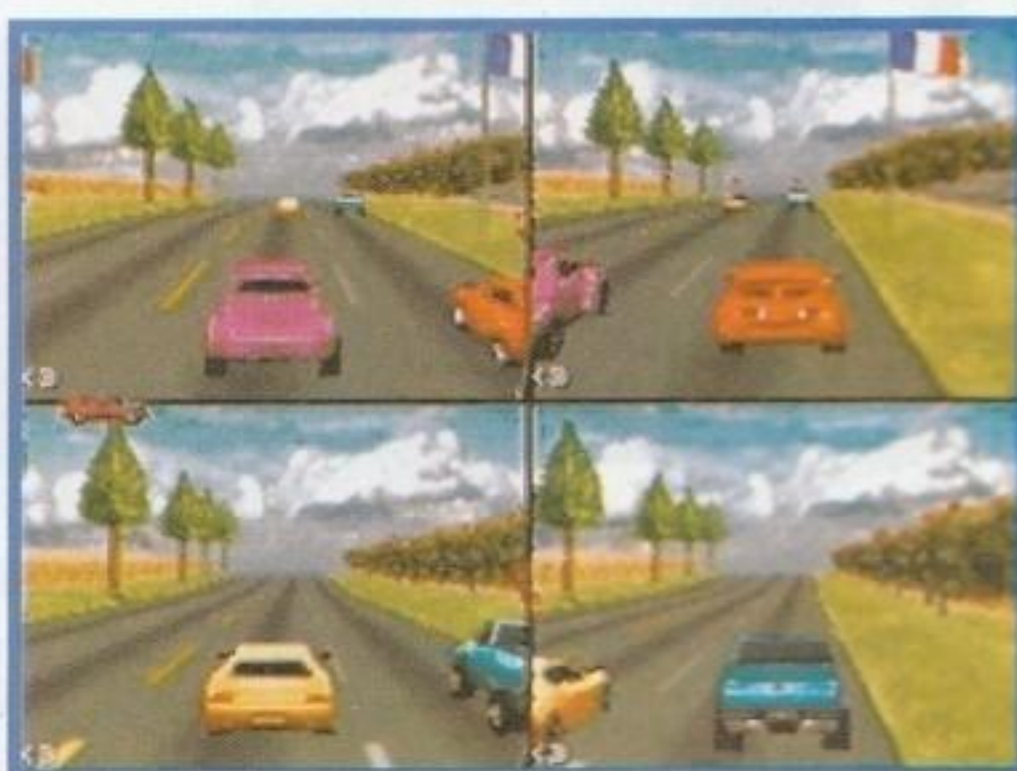
Nintendo 64

Che cosa ve ne frega che Gemini significa gemelli? Tanto, visto che è il segno zodiacale del vostro redattore preferito. E tanto anche perché il termine ha molto a che fare con il prossimo gioco per Nintendo a cui sta lavorando nientepopodimeno che Rare. Sono ancora molto pochi i dettagli in nostro possesso, ma sembra che sarà un prodotto sul genere di Blasto o di Earthworm Jim 3D, solo con una grafica che, a prima vista, promette decisamente meglio. I protagonisti del gioco dovrebbero essere due, un ragazzo e una ragazza, e si muoveranno in un mondo 3D che ha dell'incredibile, grazie ad esplosioni, fumo, fuoco e tante altre chicche. Rare ci tiene a precisare che quelle delle foto sono immagini del gioco vero e proprio e non sequenze precalcolate. Aspettiamo con ansia una demo...

A zonzo per il mondo con Nintendo

CRUIS'N WORLD

Nintendo 64

Difficile debutto quello di questo titolo, che si presenta sul mercato coperto dall'ombra del predecessore, Cruis'n USA, un gioco che di certo bellissimo non era. Le armi che userà la Nintendo per far colpo sui giocatori di tutto il mondo sono 16 nuove macchine e quindici tracciati, siti in diversi luoghi del globo terrestre. Le ambientazioni dovrebbero essere eccezionalmente realistiche, dato che i designer del gioco sono stati spediti in giro per il mondo a prendere informazioni dettagliate sugli ambienti in cui si terranno le gare. Cosa ne direste poi di qualche mossa speciale? Sebbene sia strano parlare di mosse speciali in un gioco di corse sembra che, accelerando o frenando al momento giusto, potrete far effettuare al vostro veicolo delle evoluzioni degne del mitico KITT (ve la ricordate la serie televisiva intitolata Supercar?), cose tipo salti e corse su due ruote; tutte cose utilissime quando si tratta di evitare il traffico lento per guadagnare secondi.

http://www.oldgamesitalia.net/

...L'altro giorno

Lara, Ryu, Ken, Chiun-Li, Abe, Cortex ed altri amici

passavano di qui...

noi

li abbiamo seguiti, spiati, studiati e radiografati

per voi

ogni mese in edicola

PLAYSTATION FORCE

Risultati e analisi continueranno ad apparire su

PlayStation Force

pagine e pagine di soluzioni

per uscire dalle missioni più impossibili e vedere finalmente la luce

e poi NOVITA', TRUCCHI, R

MADE IN JAPAN

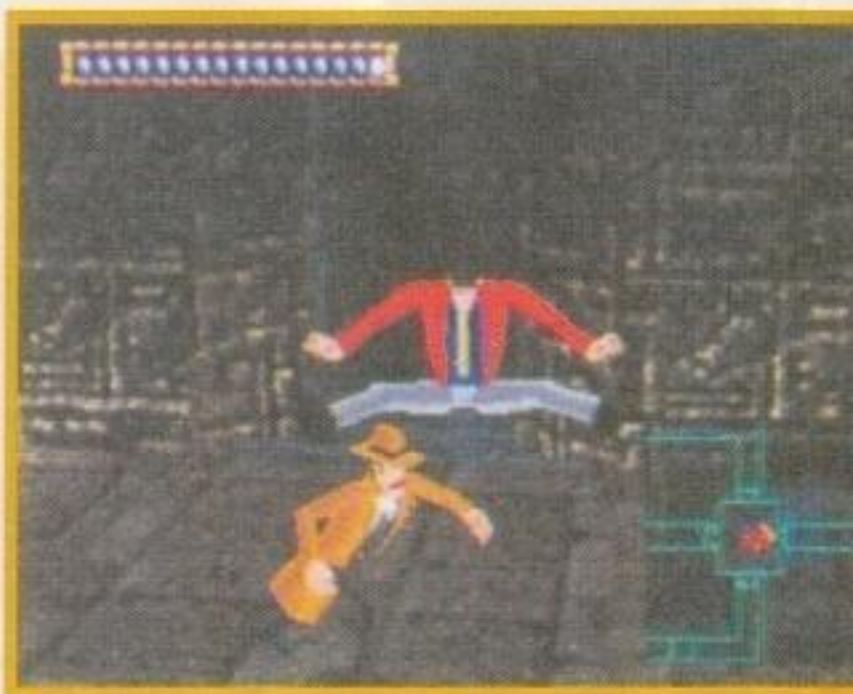
Pensavate di esservene liberati, eh? E invece no, non bastano nemmeno le vacanze... il Mamma in Giappone è ancora qui, con sommo gaudio di tutti i fan del Dreamcast. Suvvia, sorridete...

MA

DOVE STA LA SINTONIA FINE?

Sembra che fra i giovani giapponesi sia l'ultima moda: ci si avvicina a una ragazza e le si chiede molto gentilmente se ha problemi di ricezione. In caso di risposta positiva si procede con la sintonizzazione. Pensate che su questa cosa ci hanno fatto persino un gioco per Saturn. Ah! Che monelli questi nipponici, veramente dei mattacchioni simpaticissimi. Una sola domanda però percuote le nostre candide anime: ma che ci stiamo a fare ancora in Italia? (nota: questo box lo ha scritto Mirko. Però gliel'ho chiesto io NdMA).

MA SARA' UN OSSO DURO LUPIN...

Mii! Il grandissimo personaggio nato dalla penna & dalla mente del grande Monkey Punch (chiunque si nasconda dietro questo bizzarro pseudonimo) è già passato per gli schermi delle nostre console, ma questa volta potrebbe essere quella buona per ottenere un titolo degno di nota. Previsto esclusivamente per Saturn, questo gioco dedicato alle gesta del ladro franco-nipponico sembrerebbe presentarsi come un arcade tridimensionale di qualche tipo, ma a noi non è assolutamente dato riuscire a prevedere esattamente che cosa sarà. Una cosa è certa, comunque: la casa di software che lo pubblicherà è la Asmik. Già qualche cosa, no?

E LA CAPCOM CONTINUA PER LA SUA STRADA...

Una volta, me lo ricordo bene, ero capace di elencare di fila tutti i titoli della serie di Street Fighter (e con grande slancio). Ora c'è sicuramente ancora qualcuno in grado di farlo, ma se devo anche solo a cominciare a contemplare le quantità di biforcazioni e di diramazioni prese da tutti questi giochi (la serie EX, gli Alpha/Zero, i vari Pocket e Puzzle...) mi viene male. Com'è come non è, la Capcom ogni volta riesce a confezionare il suo bel prodotto e cioè un picchiaduro bidimensionale puntualmente apprezzato da tutti quanti. Insomma, diciamola tutta. I bambocci potranno divertirsi con Andy e Terry, ma i professionisti tornano sempre da Ryu (e qui mi sono inimicato altre migliaia di persone che vivono per il Neo Geo e così via. Non dimenticatevi che è la mia opinione, non quella di ConsoleMania...). Questa volta siamo qui riuniti per parlare del terzo capitolo della serie Zero (credo) che non si capisce bene se si collochi prima, dopo o durante qualche altro gioco. Che ci posso fare? La timeline di Street Fighter è un vero casino, fossero tutti come Tekken... Comunque sia questa volta c'è un personaggio completamente nuovo, cioè la pettoruta wrestler R. Mika (la sua ambizione più grande è quella di poter menare Zangief), un personaggio proveniente da un altro gioco, e cioè lo sfortunato Cody (Final Fight) che è finito non si sa come in prigione ed è quindi evaso (e sfoggia un pigiamone a righe orizzontali) nonché una nutrita serie di "ripescati", ovvero Honda, Balrog (lo spagnolo), Blanka e Cammy (che non ho mai capito in quali giochi c'è e in quali manca) per un totale di venticinque individui selezionabili. Le novità deducibili dalle foto sono ben poche, anzi, è una sola una: c'è una nuova barra denominata "guard", che determini la durata o l'efficacia delle parate? Niente più melina e catenaccio? Vedremo...

E CHE COS'E' DYNAMITE DEKA?

Aah, ed ecco che arriva in soccorso la cultura dell'uomo più saggio del mondo (che poi sarei io). Vabbè, tanto lo sapete tutti: Dynamite Deka è il titolo originale di Die Hard Arcade, picchiaduro non recentissmo che molto probabilmente ha ispirato il poco memorabile Fighting Force. Bene, per la gioia dei grandi e dei piccini la Sega deve aver scoperto che il suddetto coin-op aveva il suo bravo seguito tra i videogiocatori e ha ben pensato di sfornare il secondo capitolo. La AM1 si è limitata a sfruttare il vetusto e collaudato Model 2 per sfornare un picchiaduro dalla grafica tutto sommato onesta e che, a mio avviso, potrebbe anche finire su Saturn, sempre che la Sega sia ancora interessata alla sua console, eh. Polemiche a parte, l'originale non aveva mancato di divertirci e non vediamo perché questo secondo episodio debba essere da meno. Chi lo sa? Magari lo avete già visto in qualche sala giochi al mare (chi c'è stato).

CHE SIM-PATICO!

Questa amabilissima battuta, che in una forma o nell'altra ha da sempre funestato (insieme a quella del Sim Sala Bim) la Maxis e i suoi giochi, serve semplicemente per introdurre un titolo che potrebbe anche essere più carino di quello che sembra. Sim Compter 64 potrebbe essere una cosa a metà strada tra l'evoluzione e l'involuzione di un titolo per PC di qualche tempo fa, ovvero Sim Copter. Notato il nesso? Beh, pensate che comunque non vengo pagato per il Made in Japan. Comunque sia, come giustificare sia l'involuzione sia l'evoluzione? Ora vi dimostro perché dovrei essere pagato. Dunque, l'involuzione è presto spiegata: il PC può contare su delle possibilità molto più estese rispetto a un N64 (benché Sim Copter non ne facesse poi questo grande utilizzo) e necessariamente un gioco complesso come SC non può che perdere passando sulla console Nintendo. L'evoluzione invece ci sarà dal punto di vista della giocabilità e sul piano estetico: nonostante Sim Copter non sia un titolo antichissimo infatti la realizzazione tecnica era decisamente disgustosa e più di una volta, osservando la scatola a casa su uno scaffale, sono rimasto a pensare: "Lo installo perché se mi sforzo posso anche trovarlo divertente e interessante. No, è fatto troppo male, l'ha programmato un bambino. Però è ricco di spunti interessanti, è molto vario, è intelligente! Sì, ma si sono dimenticati di mettere del codice, in quel gioco. Al posto di scrivere le righe del programma hanno fatto rotolare una bottiglia sulla tastiera e lo hanno fatto funzionare per puro caso". E così via. Insomma, tutta questa manfrina per dirvi che l'originale poteva essere un bel gioco, ma era veramente ributtante. Le foto della versione N64 invece promettono decisamente meglio. Che dire?

A QUALCUNO PIACE SPARASPARA

I possessori Saturn vengono trattati piuttosto bene per quanto riguarda gli sparaefuggi, o almeno credo: già stanno per beccarsi l'imminente Radiant Silvergun, ennesimo prodotto dell'estro dei Treasure e, come se non bastasse, si aggiunge anche questo Guardian Force, misterioso titolo della... Uh, non si riesce a capire. Sapete che vi dico? Non si riesce a capire nemmeno se è bello o brutto, se è orizzontale o verticale. Mi sa che lo scoprirò solo quando avrò tra le mani ConsoleMania, almeno le foto stampate dovrebbero vedersi meglio delle diapositive...

IL MOSTRO CHE FA VENIRE L'EPILESSIA

Se solo i cialtroni che pubblicano notizie a caso sui quotidiani avessero buona memoria, Pocket Monster sarebbe tutt'ora all'indice per essere la causa responsabile di tutti i mali dell'umanità. Invece si sono dimenticati tutti che, qualche mese fa, milioni di televisori giapponesi sono esplosi tutti insieme quando il malvagio Pichaku ha fatto saettare dai suoi diabolici occhi il terrificante raggio della morte... Va bene, sto scherzando. Narra la leggenda che un particolare lampeggiamento di questo cartone animato abbia scatenato delle crisi epilettiche in numerosi bambini. I soliti ignoti hanno poi ingigantito l'avvenimento fino a trasformarlo in una piccola ecatombe, ma che ci volete fare? Le cose funzionano così. Comunque sia, la "febbre" di Pocket Monster non accenna a calare, tanto che uno dei "giochi" più attesi in Giappone è proprio quello che permette di far scontrare i vari mostri del titolo per Gameboy sfruttando il Nintendo 64. Eggià, grazie a un piccolo aggeggino sarà possibile attaccare le cartucce GB ai pad del Nintendo 64 e caricare i vari mostriciattoli per poi farli scontrare in Pocket Monster Stadium. Inutile dire che i numerosissimi mostri (circa centocinquanta, se non erro) sono stati riprodotti su Nintendo 64 con un po' più di dettagli e di colore di quanto non se ne vedesse sulla versione Gameboy...

CHI CI CAPISCE E' BRAVO, OPPURE E' GIAPPONESE, O TUTTE E DUE LE COSE

Ritorna a grandissima richiesta l'estrapolazione della rubrica "Bistro de 64", proveniente dalla rivista nipponica 64 Dream. Ancora una volta ci propongono una magnifica ricetta vagamente ispirata a un videogioco, e questa volta è toccato a Yoshi. Nonostante l'impegno dei nostri esperti, nessuno qui è riuscito a capire esattamente come si possono ottenere le uova colorate che fanno bella mostra di sé nel piatto finito e nelle immagini 5 e 6, quindi se qualcuno di voi fosse a conoscenza del terribile segreto che si nasconde dietro questa misteriosa arte è pregato gentilmente di farcelo sapere perché siamo molto curiosi. Sembra comunque che i giapponesi riescano a darci punti anche nella fantasia culinaria...

Bistro de 64

~ロクヨン亭へようこそ~

MENU 楽しいヨッシー弁当

まずは材料。こんな感じ

1 生たらこを「いる」

2 うずらは固ゆでなのだ

3 にんじんはゆでてから

4 ごはんはなでつけよう

5 卵とは思えないよね

6 お花の形に切るんだ

7 これぞ創作料理だい

8 ヨッシー弁当のできあがり!!

~ロクヨン食品館~

CAMPA CAVALLO CHE L'ERBA CRESCE

E dopo i pescatori, gli appassionati del Dreamcast e i fan del Neo Geo è la volta degli amanti dei cavalli. Ebbene sì, sono profondamente convinto che l'unico cavallo buono sia quello nel mio piatto, per parafrasare una tipica frase da film western. Per esempio, le bistecche di cavallo mi fanno uscire di testa, ma la bresaola è veramente qualche cosa di divino. Basta con la crudeltà, comunque: siamo qui per annunciarvi l'immaginifico Breeding Stud 2, che combina due delle passioni nipponiche meno condivise dal resto de mondo: l'ippica e i giochi dove si "coltivano" i personaggi. La prima delle due voci corrisponde a uno sport tutto sommato abbastanza snobbato nel mondo intiero, benché esista uno zoccolo duro (è il caso di dirlo) di appassionati. Una volta tanto non ho nulla da dire contro la categoria della quale sto parlando: i cavalli sono belli, sono eleganti, non rompono le scatole a nessuno e poi ai ferri sono veramente molto buoni. La seconda voce, e cioè quella dei giochi dove i personaggi vengono "allevati", effettivamente è una categoria molto affascinante, che però non è stata ancora esportata con successo: se pensiamo che Monster Rancher alla fine è un titolo che appartiene a questo genere, possiamo tranquillamente osservare come l'interesse potenziale ci sia, eccome. Comunque sia in Breeding Stud dovrete lanciarvi nell'eccitantissimo mondo dell'equitazione procurandovi dapprima i vostri bei puledrini (se volete li potete far domare da Actarus, che era un vero manico) per poi allenarli e farli correre nelle competizioni più prestigiose. Al termine della carriera poi potrete scegliere se lasciar pascolare in pace il vostro magnifico esemplare o se spedirlo alla Findus che lo invia alla sezione Quattro Salti in Padella. Il tutto dalla Konami [non oso pensare alle ripercussioni di questo tuo box... Ma mi ha divertito troppo per tagliarlo. E io i cavalli li apprezzo molto – mai in padella, però. Ma che vuoi fare, io il senso dell'umorismo ce l'ho... NdAlex].

おやめになりますか
今回はご縁がなかったということで・・・

テストエイティーンが収まりまして体勢完了しました
スタートしました

CONCLUDENDO...

Se il Made in Japan avesse delle pretese informative, lo scriverebbe qualcun altro, che so, MAO o Duspa. Se invece volesse essere un pezzo di intrattenimento, probabilmente lo scriverebbe Raffo. E invece lo scrivo io, quindi non potete lamentarvi di come viene fuori...

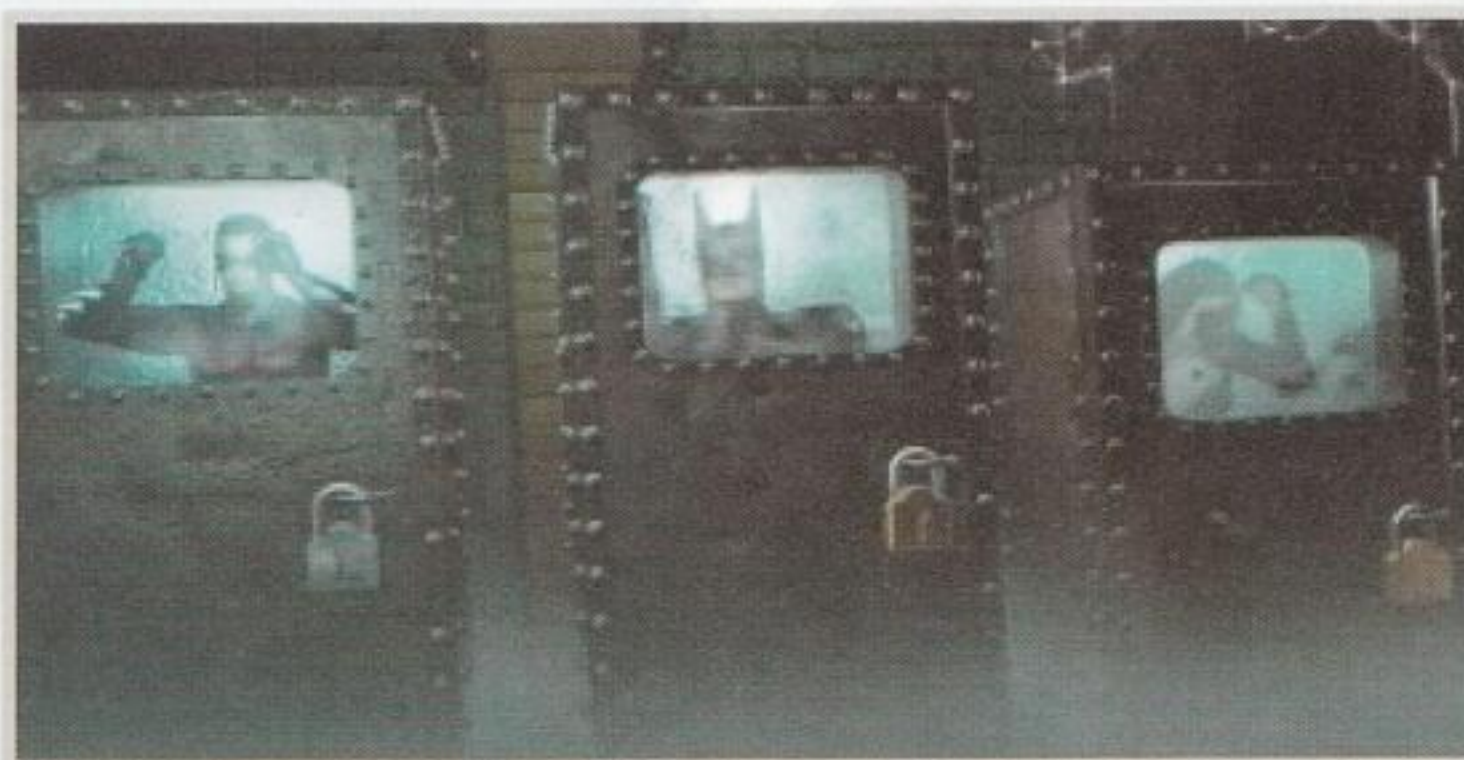
ate

ver

rtiglia a 64 bit

http://www.oldgamesitalia.net/

Per mille caratteri "Batman" dopo il fumetto, il cartone animato e il film ci mancava solo il videogioco!

Anche se quello realizzato dalla Acclaim non dovrebbe essere affatto il primo gioco elettronico dedicato all'eroe in calzamaglia, probabilmente Batman & Robin rappresenta il primo progetto "serio" di trasposizione su CD delle avventure del misterioso e affascinante uomo pipistrello. Quando si utilizza un personaggio preso a prestito da un altro media (sia questo la carta stampata, la pellicola cinematografica o quello che volete) il rischio di non essere all'altezza dell'originale c'è sempre e le sensazioni, le atmosfere, lo spessore dei personaggi sono sempre fattori ad alto rischio di riproduzione credibile. Lo abbiamo visto al cinema con Spawn, lo hanno testimoniato in passato quei ridicoli film sull'Uomo Ragno e lo testimoniano quotidianamente i ridicoli "tie in" (videogiochi tratti da film). Senza voler scomodare le tonnellate di pellicole ispirate a celebri capolavori letterari e poi rivelatesi dei mezzi fiaschi clamorosi. Lo stesso si potrà dire di questo videogioco, che non riesce in alcun modo a catturare come fanno invece i fumetti originali della DC Comics. Una critica che tuttavia non può essere mossa al lavoro svolto dalla Acclaim è proprio relativa all'atmosfera e ai toni cupi e angoscianti del gioco, che sembra riprendere perfettamente le ambientazioni del fumetto originale.

Batman & Robin è un'avventura arcade in terza persona, con visuale posta immediatamente sopra le spalle del personaggio, che rimane comunque ben in vista sullo schermo. Questa visuale cambia in continuazione secondo un sistema pubblicizzato come telecamera virtuale ma che in realtà non è altro che una serie di postazioni di ripresa che cambiano a seconda della posizione del personaggio. Per carità, non sto paragonando il sistema di inquadrature di Batman & Robin a quello di Alone in the Dark, giusto per citare un classico (o a quello di Resident Evil, per menzionare qualcosa di certamente più noto al pubblico consoloso) e infatti il confronto più naturale sarebbe proprio con un qualsiasi episodio della serie Tomb Raider, sia per

CASA SOFTWARE	ACCLAIM
TITOLO	BATMAN & ROBIN
GENERE	SIMULATORE DI DINAMICO DUO
GIOCATORI	1

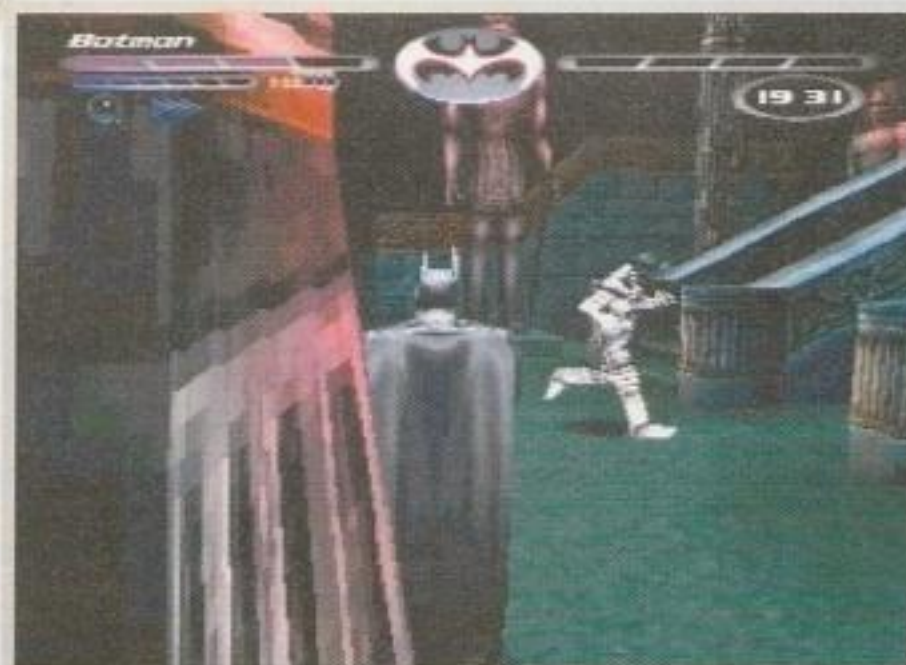
Voto: 80

BATMAN & ROBIN

tipologia di movimenti che per impostazione generale. Gli scenari sono costruiti allo stesso modo, con poligoni combinati in maniera più o meno riuscita e una marea di texture nemmeno troppo dettagliate a ricoprire il tutto. Certo, i movimenti che Batman può compiere sono limitati rispetto a quelli di Lara e soprattutto c'è meno libertà di azione. Il gioco in esame, tuttavia, ha un asso nella manica che va ricercato nell'anima investigativo avventurosa che lo pervade da cima a fondo. Non sarà solo indispensabile combattere e sconfiggere i malvagi di turno ma, in puro stile Batman, si dovrà ragionare sui crimini rilevati, si dovranno analizzare gli indizi recuperati, combinare le tracce e trarre brillanti deduzioni. A tale fine può tornare utile il Bat-computer che, all'interno della Bat-caverna, rappresenta un po' il cuore della base dell'uomo pipistrello.

Venendo al gioco vero e proprio, vi comunico che avrete la possibilità di vestire la calzamaglia di Batman, di Robin o della splendida Batgirl e di combattere il perfido Mr Freeze, l'uomo ghiacciolo, e la terribile Poison Ivy. Ciascuno dei tre personaggi selezionabili è contraddistinto da precise caratteristiche fisiche che riguardano velocità, potenza e resistenza e che inevitabilmente costringeranno ad affrontare in maniera dissimile le varie situazioni e gli scontri con i nemici. Inoltre queste caratteristiche potranno essere migliorate con il progredire nell'avventura sia acquisendo esperienza con i combattimenti e la risoluzione dei casi, sia raccogliendo i power-up sparsi per gli scenari. La raccolta di oggetti, inoltre, è importantissima anche perché consente di arricchire il proprio arsenale e di rinvenire preziose informazioni. Batman & Robin è un gioco che vi metterà di fronte a situazioni molto diverse, miscelando diversi generi videoludici. Alle fasi di esplorazione e risoluzione di puzzle ed enigmi, infatti, si alterneranno scene di combattimento, corse in auto (ognuno dei tre personaggi ha un proprio mezzo di locomozione) e veri e propri momenti più

http://www.oldgamesitalia.net/

da shoot 'em up che da avventura arcade. L'aspetto grafico non mi è sembrato esaltante e, anche se sono presenti diversi filmati di intermezzo o numerose animazioni di raccordo (un esempio su tutte l'uscita della bat-mobile dalla batcaverna), tra l'altro particolarmente evocativi, il resto risulta abbastanza confuso e non animato in maniera impeccabile. Le collisioni tra i personaggi e tra gli oggetti in movimento non sono ottimali e in più di un'occasione il senso di frustrazione che subentra dopo l'ennesimo errore è sicuramente maggiore della soddisfazione provata giocando. Il sonoro è cupo (come anche l'impostazione grafica generale) e, anche se ne guadagna l'atmosfera, alla fine si finisce con lo stancarsi e con il desiderare una musichetta melodica o qualcosa di più soft. La longevità c'è tutta, dato che le missioni sono molte e le locazioni da esplorare ancora di più (basta guardare la mappa di Gotham City per rendersene conto). La giocabilità non mi è sembrata altissima, anche se a MA è piaciuto e si è divertito per almeno dodici minuti. L'intelligenza artificiale dei nemici è alquanto scarsa e ciò non giova di certo alla credibilità. Personalmente non mi sono entusiasmato più di tanto, ma se Batman è il vostro eroe preferito potreste anche divertirvi, magari nell'attesa di qualcosa di più appetibile.

Bat-DuspiS

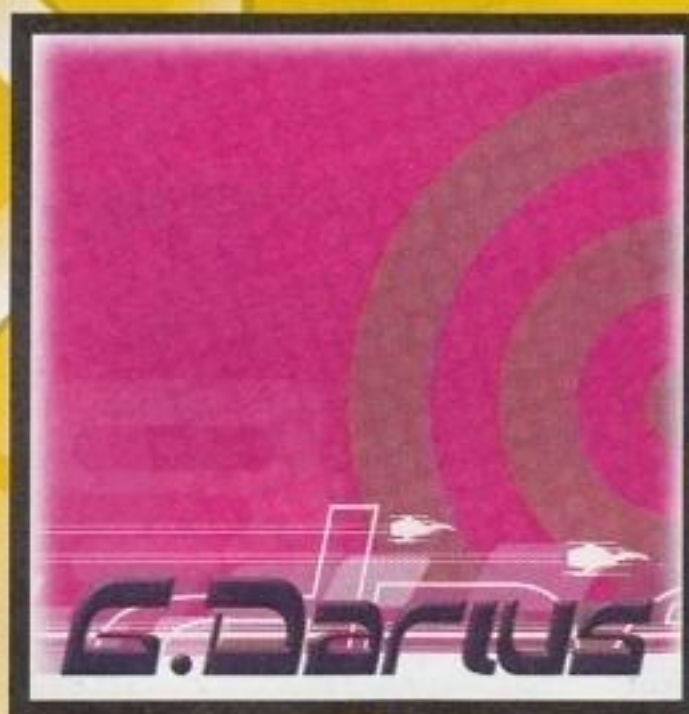
PLAYSTATION

GRAFICA	82
SONORO	83
GIOCABILITÀ	82
LONGEVITÀ	84

Batman e il suo amichetto Robin è un gioco insolito che riesce a essere per certi versi accattivante e per altri terribilmente irritante e frustrante. Buone le atmosfere e l'alternanza di azione e ragionamento, negativo il sistema di controllo e la difficile gestione di oggetti e collisioni.

http://www.oldgamesitalia.net/

METTI IL MIRINO ALLA TUA PLAYSTATION

G.Darius

MANUALE IN ITALIANO

Arriva l'ultraveloce sparatutto arcade, con tutti gli elementi per far esultare la tua PlayStation: la possibilità di catturare le armi nemiche, di giocare in due e di confrontarsi con numerosissimi nemici tra cui 30 mostri. Dovrai guidare la navicella tra le insidie di 15 livelli, con due diversi percorsi ciascuno e diversi sottoscenari. Per sopravvivere avrai a disposizione 15 tipi di armi, scudi, numerosi power-up, bonus e l'opzione di fuoco automatico ma solo le tue dita potranno assicurarti la meta. G-Darius è compatibile con i controller Dual Shock.

PlayStation

THQ INC

www.3dplanet.it

3D PLANET

EMOZIONI MULTIMEDIALI

Z - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024473948 (r.a.) - Fax

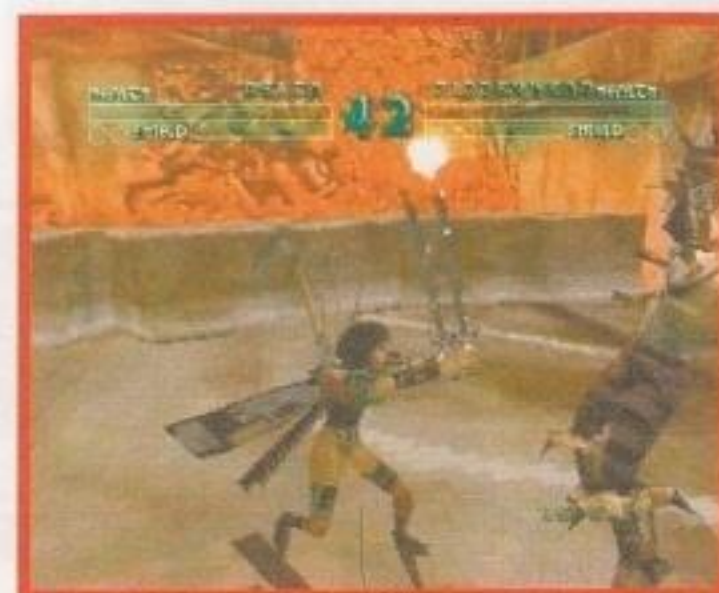
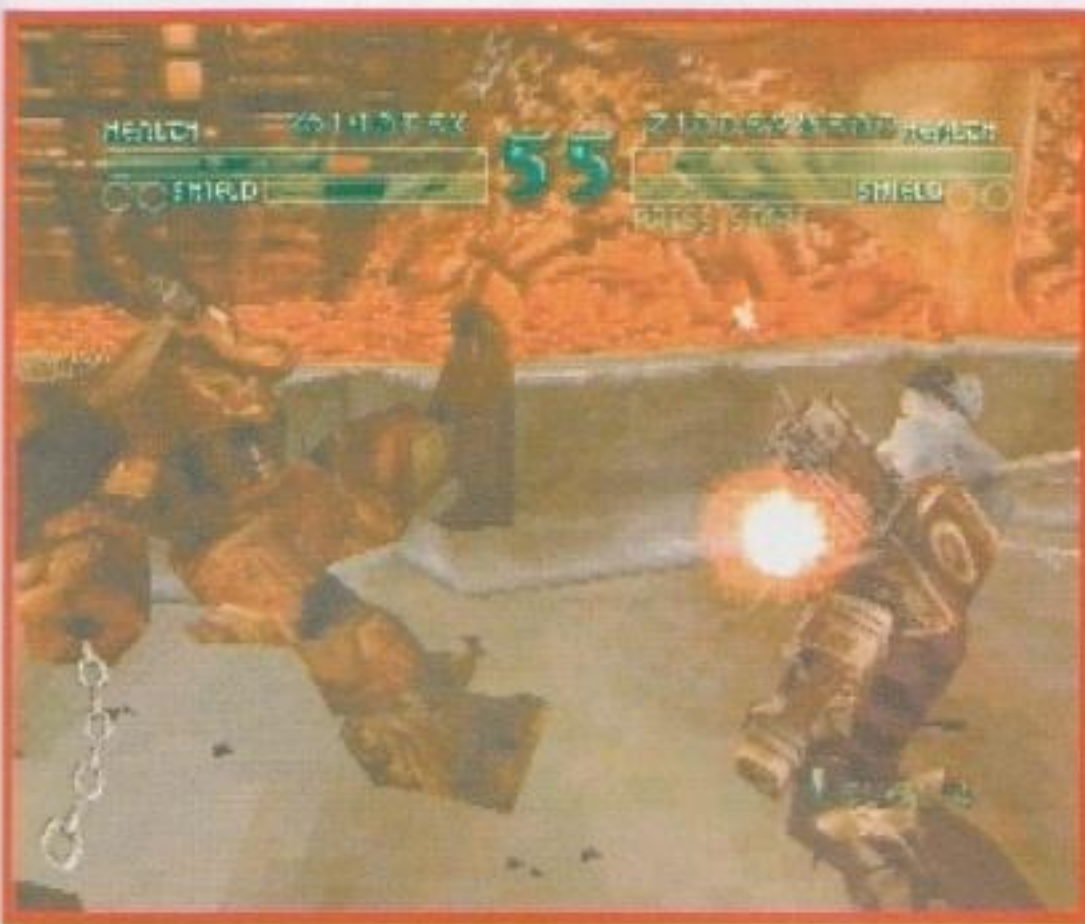
Dopo la saga di Mortal Kombat, peraltro per nulla conclusasi, e War Gods, la Midway ci riprova col picchiaduro dei fricchettoni...

Vi ricordate di Mortal Kombat no? Cos'è che soprattutto lo differenziava dagli altri picchiaduro? La violenza esatto, e qual è la casa che ha creato MK? Bravissimi, proprio la Midway. Io aggiungo che Bio Freaks è molto più violento di Mortal Kombat ed è anch'esso della Midway. Qual è la morale della lezione? Io ne ho trovata una: i programmatori del colosso americano hanno di certo avuto delle turbe infantili, ma di questo non dobbiamo preoccuparci più di tanto, almeno finché non aprono una filiale italiana. Comunque non sono poi molti i punti di contatto tra i due giochi. Infatti, una delle cose di che più mi intriga sono le differenze di questo prodotto da molti altri suoi colleghi. Spesso ci si lamenta che in questo genere di giochi le situazioni si ripetono all'infinito e, da questo punto di vista, il titolo in questione porta una ventata di novità che fa molto piacere, non tanto nelle modalità che rimangono le solite (arcade, vs, team battle, survival e practice) quanto nella meccanica di gioco. Prima di tutto i personaggi di Bio Freaks sono tutti armati e dotati di jet pack. Questo significa che si può volare per lo schermo (almeno finché il jet pack ce lo permette, visto che si scarica abbastanza velocemente) e vi assicuro che la cosa non è fine a se stessa. Le arene in cui si combatte infatti sono stanzoni molto ampi e in alcuni casi su più livelli; si può girare per il livello oppure alzarsi in volo per attaccare di sorpresa l'avversario o per spostare lo scontro a una diversa altezza e in un luogo

CASA	MIDWAY
TITOLO	BIO F.R.E.A.K.S.
GENERE	IL PICCHIADURO SPLATTER
GIOCATORI	1-2

GLOBALE 88

meno pericoloso. Dico pericoloso perché la maggior parte delle arene ha dei trabocchetti o, meglio, degli elementi del fondale con cui si può interagire. Per esempio, in una delle ultime si combatte su una piccola piattaforma circolare circondata da un mare di acido non molto salutare al contatto; in un'altra sulle pareti ci sono dei grossi tritacarne in continuo movimento e, se si finisce in uno di questi, si viene risputati fuori con una perdita di energia e soprattutto con un arto di meno. Eccoci al punto che mi ha esaltato di più (in effetti neanch'io sono molto a posto, forse è per quello che MK mi piaceva...): in Bio Freaks il sangue si spreca peggio che in un film di Romero e le mutilazioni sono all'ordine del giorno... Colpi di particolare violenza portati in determinate occasioni causano la perdita di un braccio all'avversario con conseguente limitazione delle sue possibilità d'attacco e fiumi di sangue che sgorgano dalla ferita, inondando il pavimento e spesso schizzando lo schermo (miii è il mio gioco)[il piccolo scrittore macellaio. Molto pulp – pure troppo. NdAlex]. Mi pare di aver già scritto da qualche parte che i personaggi sono armati, be' pensate che con alcuni di essi si può persino conficcare una spada o uno spuntone nel corpo dell'avversario e lasciarlo lì per tutto il round, se non è arte questa... [Eh, è proprio vero... Marco senti, qual era il numero dell'ospedale psichiatrico? Ne abbiamo perso un altro... NdAlex]. Tutti i combattenti sono in grado inoltre di sparare, e quindi attaccare dalla distanza, e di attivare uno scudo di breve durata che non ha effetto negli scontri corpo a corpo ma ripara proprio dai colpi sparati dall'avversario. La possibilità di volare, quella di sparare e usare lo scudo e di muoversi abbastanza liberamente per l'arena aggiungono la nuova dimensione di gioco di cui parlavo all'inizio. Intendiamoci, singolarmente queste presunte novità sono state viste già tutte, ma sommate danno un mix niente male davvero.

Visto che parlavo di violenza non si possono non citare i personaggi, un vero concentrato di psicopatia e incubi vari: alcuni sembrano usciti da Hellraiser (se non avete visto la grandiosa trilogia non vi parlo più). Secondo la trama sono esseri creati in laboratorio, ammassi di carne e metallo che devono rappresentare delle fantomatiche corporazioni in una futura America caratterizzata dall'anarchia e dalla separazione dei vari Stati. Dopo lunghi anni di guerre viene deciso che proprio questi combattenti mostruosi decidano le sorti dei loro creatori in scontri all'ultimo sangue. Gli otto personaggi base sono molto ben caratterizzati e mi sono piaciuti molto, fanno molto futuro decadente e l'atmosfera del gioco ne guadagna. Si va dai mostri bavosi e ultra potenti agli umani con innesti tecnologici, passando per dei veri e propri orrori realizzati così bene da fare effetto, ogni tanto. I modelli poligonali dei combattenti sono notevoli, abbastanza grandi (non come quelli di Tekken 3 però) e ben animati (con qualche eccezione, ogni tanto qualche personaggio sembra scivolare sul terreno invece di camminare). Le scenette di presentazione e di vittoria sono carine e anche il parlato non manca. Mio malgrado, devo anche segnalare però un eccessiva pixellosità

delle texture dei fondali, non particolarmente curate e addirittura fastidiose, se ci si avvicina troppo a un muro.

La longevità è sufficiente, anche se otto personaggi sono in effetti un po' pochi. I livelli di difficoltà sono cinque e la sfida comunque buona, ma sarebbe stato bello avere almeno un paio di lottatori in più. Ad aumentare di qualche punto questo parziale ci pensano però la varietà d'azione e le dieci arene disponibili, che rendono necessaria una tattica diversa per ogni scontro.

I controlli di gioco meritano qualche parola. I tasti del pad sono utilizzati tutti e otto: due per i pugni, due per i calci, uno per far fuoco, uno per volare e due per schivare lateralmente gli attacchi avversari. La parata si effettua tenendo premuto sul pad il tasto direzionale opposto alla direzione in cui si è rivolti, oppure attivando lo scudo. Le mosse sono una ventina per ciascun personaggio (comprese quelle effettuabili in volo), carine, varie e oltretutto piuttosto semplici da realizzare, in quanto le combinazioni di tasti non sono mai molto lunghe. Ma allora qual è il problema di questo titolo? Non è facile da spiegare, Bio Freaks manca di quel feeling che si prova coi grandi classici, quella sensazione di divertimento che impedisce di staccarsi dalla console per mooolte ore, facendo perdere la cognizione del tempo all'ignaro giocatore. Non sto dicendo che sia brutto, bensì che non raggiunge un livello di coinvolgimento molto elevato, nonostante l'originalità che lo contraddistingue. In coppia ho notato un miglioramento della situazione superiore a quello normale in questo genere di giochi. Eh sì, giocare in due è proprio un altra storia, si possono sfruttare appieno tutte quelle situazioni che il gioco mette a disposizione, colpire e fuggire su piattaforme più alte, spingere l'avversario tra le fiamme oppure nel tritacarnone, cose che contro i personaggi controllati dalla console è molto difficile realizzare. Inoltre io ho provato un piacere infinito nel poter tagliare a metà il tapino che mi ha sfidato, infilzarlo come uno spiedino e poi staccargli le braccia, per poi vederlo penosamente impegnato nel colpirmi con dei ridicoli moncherini ormai lordo del proprio sangue...

Chi siete? Come dite? Mi volete portare in un posto molto bello con le pareti bianche perché siete miei amici. Che bella quella camicia, è per me?

Prima di concludere, mi pare lecito spendere anche due parole per la versione Nintendo 64. Sicuramente non siamo ai livelli di Fighter Destiny (come del resto per quanto riguarda la versione Playstation non ci si avvicina nemmeno per sbaglio a Tekken 3), ma in fondo si tratta di un bel picchiaduro, soprattutto per quanto riguarda gli accorgimenti grafici. L'antialias non è ossessivo come in altri titoli visti su Nintendone e, rispetto alla versione Playstation (peraltro molto bella e definita), dà una sgrossata notevole ai poligoni, rendendo anche i movimenti dei personaggi decisamente credibili. Per il resto, il gioco rimane tale e quale alla versione Playstation, smembramenti e frattaglie sono compresi nel prezzo...

Andrea "Jona" Loiudice
& MaoraNza

PLAYSTATION/NINTENDO 64

Voto	Voce
89	GRAFICA
88	SONORO
87	GIOCABILITÀ
88	LONGEVITÀ

Bio Freaks porta delle modifiche a una meccanica di gioco che si sta facendo troppo ripetitiva ma non mi ha dato quel divertimento che mi aspettavo. In coppia però aggiungerei un buon due al globale. Vista comunque l'originalità del titolo e l'ultra violenza che potrebbe esaltare i malati come me, io un'occhiata gliela darei anche se siete dei single convinti.

PERGIOCO®

MILANO · MILANO · MILANO · ROMA · BRESCIA · LUGANO

NEGOZI PERGIOCO

MILANO via BORGOGNA 7
NUOVO *San Babila MM1*
MILANO via San Prospero 1
Cordusio MM1
MILANO via ALDROVANDI
Lima MM1
ROMA via degli SCIPIONI 109
Quartiere Prati
BRESCIA via TRIESTE 4/A
Angolo X Giornate
LUGANO (CH) q.re MAGHETTI

NEGOZI PERGIOCO Point

MONZA (MI) via CAIROLI 5
PAVIA c.so CAIROLI 26/D
FIRENZE viale LAVAGNINI 40
Nuovo !!!
VERONA via G. Della Casa 10
angolo p.zza RENATO SIMONI

MONZA · PAVIA · FIRENZE

PLAYSTATION

PLAYSTATION Dual Shock	279.000
PLAYSTATION Value Pack	349.000

ACCESSORI

BORSA,CAVI

CAVO LINK SONY	49.900
CAVO PAL ATOMIC (RF-UNIT)	29.900
CAVO PAL PLAYSTATION (RF-UNIT)	34.900
CAVO PROLUNGA JOYPAD	19.900
CAVO SCART EURO-AV SONY	84.900
CAVO SCART RGB STEREO NAMCO	24.900
MULTITAP PLAYSTATION	82.900

MOUSE

MOUSE PLAYSTATION	59.900
MOUSE PLAYSTATION MAD CATZ	39.900

JOYPAD

CONTROLLER ORIGINALE	39.900
CONTROLLER SONY B/N	43.900
CYBERPAD	29.900
DUAL FORCE ANALOGICO MAD CATZ	59.900
DUAL SHOCK ANALOGICO SONY	59.900
JOYPAD ATOMIC COLOR /TRASP.	29.900
JOYPAD ATOMIC GRIGIO	24.900
PLAYSTICK	19.900
SABOTAGE	19.900
TWIN SHOCK	54.900
WRIST RUMBLER MAD CATZ	29.900

PISTOLE

G-CON 45 NAMCO	79.900
LUNAR GUN	59.900
LUNAR GUN LASER RED SIGHT	29.900
LASER GUN 3 in 1	69.900

SCHEDE DI MEMORIA

MEMORY CARD 12 Mb MAD CATZ	69.900
MEMORY CARD ATOMIC 1Mb	29.900
MEMORY CARD SONY	39.900

VOLANTI

GAMESTER RUMBLE WHEEL	199.000
MAD CATZ VOLANTE PSX 2	129.900
VOLANTE PSX THEODEN	129.900

VIDEOGIOCHI

ACTUA ICE HOCKEY	99.900
ACTUA SOCCER 2	89.900
ACTUA SOCCER Club Edition	39.900
AGENT ARMSTRONG	69.900
AIR RACE	79.900
ALIEN TRILOGY Platinum	49.900
ALLIED GENERAL	99.900
ALUNDRA	94.900
ARMORED CORE	99.900
ASSAULT RIGS	69.900
BALL BLAZER	69.900
BATTLESPORT	74.900
BLAST CHAMBER	79.900
BLAST RADIUS	99.900
BLOODY ROAR BEAST	94.900
BOMBA:98	99.900
BRAHMA FORCE	99.900
BROKEN HELIX	99.900
BROKEN SWORD 2	94.900
BUGGY	99.900
BUGRIDERS The Race of Kings	99.900
BUSHIDO BLADE	94.900
BUST A MOVE 2 Platinum	49.900
BUST A MOVE 3DX	69.900
CARDINAL SYN	94.900
CARNAGE HEART	69.900
CASTLEVANIA Sinphony Night	99.900
CHILL	69.900
CIRCUIT BREAKERS	99.900
COLIN McRAE RALLY	99.900
COMMAND & CONQUER	84.900
CRASH BANDICOOT 2	89.900
CRASH BANDICOOT Platinum	49.900
CRIME KILLER	104.900
CRITICAL DEPTH	79.900
CRUSADER NO REMORSE	39.900
DARK OMEN Warhammer 2	99.900
DEAD OR ALIVE	99.900
DEATHTRAP DUNGEON	94.900
DESCENT 2	69.900
DIABLO	99.900
DIE HARD TRILOGY Platinum	49.900
DISCWORLD 2	79.900
DUKE NUKEM 3D	99.900
DYNASTY WARRIORS Amer.	69.900
EXPLOSIVE RACING	84.900
FIFA 98	99.900
FIGHTING FORCE	109.900
FINAL FANTASY VII	109.900
FORMULA 1 '97	99.900
FORMULA 1 Platinum	49.900
FORSAKEN	99.900
GEX 3D	89.900
GHOST IN THE SHELL	99.900
GRAN TURISMO	99.900
GRID RUN	69.900
HARD BOILED	59.900
HEART OF DARKNESS	99.900
HERCULES	89.900
INDY 500	99.900
IZNOGOUD	89.900
JERSEY DEVIL	79.900
JET RIDER 2	79.900
K-1 The Arena Fighters	99.900
KICK OFF WORLD MANAGER	99.900
KILLING ZONE	69.900
KLONOA	99.900
KULA WORLD	99.900
LETHAL ENFORCERS	99.900
MADDEN NFL '98	99.900
MAGIC The Gathering	49.900
MASTER OF TERAS KASI	79.900
MEN IN BLACK	104.900
MICROMACHINES V3 Platinum	49.900
MIDNIGHT RUN	79.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY Platinum	49.900
MOTO RACER	99.900
MOTORHEAD	99.900
N20	99.900
NAGANO WINTER OLYMPICS	99.900
NAMCO MUSEUM 5	79.900
NASCAR 98	99.900
NBA LIVE 98	99.900
NEED FOR SPEED III	99.900
NEWMAN HAAS RACING	99.900
NHL 98	99.900
NHL BREAKWAY 98	79.900
NIGHTMARE CREATURES	79.900
NUCLEAR STRIKE	99.900
ODDWORLD Abe's Oddysee	59.900
ONE	89.900
PANDEMONIUM Platinum	49.900
PERFECT ASSASSIN	94.900
PET IN TV	99.900
PITFALL 3D	104.900
POINT BLANK	79.900
POINT BLANK+PISTOLA	149.900
PORSCHE CHALLENGE Platinum	49.900
POWERBOAT RACING	89.900
PREMIER MANAGER 98	99.900
RALLY TOMMI MAKINEN	94.900
RASCAL	99.900
RAYMAN Platinum	49.900
REBOOT	99.900
RED ALERT	89.900
RESIDENT EVIL 2	119.900
RIOT	74.900
RIVEN	109.900
ROAD RAGE	79.900
ROAD RASH 3D	99.900
ROBOPIT	49.900
ROBOTRON X	49.900
ROCK 'N' ROLL RACING 2	79.900
SENTINEL RETURNS	99.900
SHADOW MASTER	94.900
SIM CITY 2000	59.900
SKULL MONKEYS	79.900
SLAMSCAPE	69.900
SNOWBREAK EXTREME	74.900
SPAWN	79.900
SPICE WORLD	49.900
SPIDER	49.900
STARWINDER	59.900
STEEL REIGN	79.900
SUPER MATCH SOCCER	99.900
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	79.900
SUPERSTAR SOCCER PRO	49.900
SWAGMAN	79.900
TEKKEN 2 Platinum	49.900
TEKKEN Platinum	39.900
TEMPEST X3	59.900
TENNIS ARENA	84.900
THE LAST REPORT	79.900
THE NOTE	94.900
THE RAVEN PROJECT	49.900
THEME HOSPITAL	99.900
THUNDERHAWK 2 Platinum	54.900
TIME CRISIS	79.900
TIMESHOCK! Pro-Pinball	94.900
TOCA TOURING RACING CAR	99.900
TOMB RAIDER 2	109.900
TOMB RAIDER 2 + MEMORY CARD	129.900
TOMB RAIDER Platinum	59.900
TOSHINDEN 3	79.900
TOTAL NBA 98	79.900
TRACK & FIELD Platinum	49.900
TREASURES OF THE DEEP	99.900
V-RALLY	89.900
VERSAILLES Italiano	99.900
VMX RACING	89.900
VS.	99.900
WAR GODS	99.900
WARCRAFT II	99.900
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98	104.900
WCW NITRO	99.900
WCW Vs. THE WORLD	79.900
WING COMMANDER III	49.900
WING COMMANDER IV	79.900
WIPE OUT 2097 Platinum	49.900
WORLD CUP 98	99.900
WORLD LEAGUE SOCCER	99.900
X-MEN Children of the Atom	99.900
YUSHA Heaven's Gate	79.900
Z	79.900

NINTENDO 64

NINTENDO 64 Italiano	279.000

ACCESSORI

ADATTATORI,CAVI...

ADATTATORE CARTUCCE	
CAVO SCART STEREO AUDIO/VIDEO	29.900
CONVERTITORE UNIVERSALE	29.900
EXTENSION CABLE	15.900
RF SET Cavo Antenna TV	49.900
RUMBLE PACK ORIGINALE	39.900
VIBRA-PACK + MEMORY CARD	59.900

JOYPAD

CONTROLLER NINTENDO	49.900
SHARP PAD PRO 64 TRASPARENTE	49.900
TRIDENT PAD	49.900
TRIDENT PRO PAD	64.900

SCHEDE DI MEMORIA

MEMORY CARD NIN64	29.900

VOLANTI

MAD CATZ VOLANTE NIN64 2	149.900
MAD CATZ VOLANTE NIN64 Analog.	79.900
PER4MER ULTRA 64	119.900
VOLANTE RACE LEADER NIN64 2	159.000

VIDEOGIOCHI

AEROFIGHTER ASSAULT	159.900
BLAST CORPS	129.900
BANJO & KAZOOIE	99.900
BOMBERMAN 64	119.900
CHAMELEON TWIST	119.900
CLAYFIGHTER 63 1/3	89.900
CRUIS'N USA	119.900
DARK RIFT	149.900
DARK RIFT Amer.	99.900
DIDDY KONG RACING	119.900
DOOM 64	129.900
DOOM 64 Amer	149.900
DUAL HEROES	149.900
DUKE NUKEM 64	99.900
EXTREME G	99.900
F1 POLE POSITION 64	144.900
FIGHTERS DESTINY	159.900
FORSAKEN	159.900
G.A.S.P.	149.900
GOEMON MYSTICAL NINJA	169.900
GOLDEN EYE 007	119.900
HEXEN	139.900
HEXEN Amer.	99.900
HUMAN GRAND PRIX Giap	119.900
KILLER INSTINCT	129.900
LAMBORGHINI 64	129.900
LYLAT WARS + Vibra-Pak	139.900
MACE The Dark Age	169.900
MACE The Dark Age Americano	149.900
MADDEN FOOTBALL 64	134.900
MARIO 64	99.900
MARIO KART 64	99.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY	99.900
MRC Multi Racing Championship	99.900
NBA COURTSIDE	119.900
NBA HANG TIME	99.900
NBA PRO 98	159.900
NFL QUARTERBACK CLUB 98	129.900
NHL BREAKWAY 98	159.900
PRO BASEBALL Giap+MEMORY CARD	99.900
SAN FRANCISCO RUSH	149.900
SNOWBOARD KIDS	129.900
STAR WARS SHADOWS OF EMPIRE	144.900
SUB-ZERO M.Kombat Mythology	169.900
SUPERSTAR SOCCER 64	149.900
TETRISPHERE	129.900
TOP GEAR RALLY	159.900
TROUBLE MAKERS GO GO Giap	99.900
TUROK Dinosaur Hunter	99.900
WAVE RACE	99.900
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY	159.900
WCW Vs. NWO WORLD TOUR	169.900
WORLD CUP 98	139.900
YOSHI'S STORY	109.900

Prezzi e titoli di questo listino sono dei primi di luglio: perciò veramente molto può essere cambiato!

VENDITA TELEFONICA PER CONSEGNE IN TUTTA ITALIA

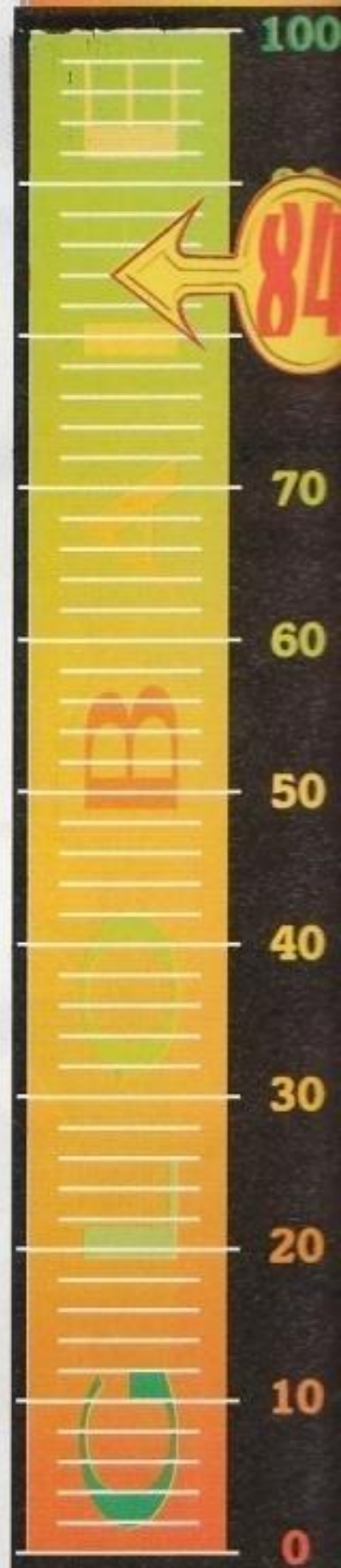
02-29524256

www.pergioco.com

PERGIOCO

Siete commercianti
e volete trattare
la nostra linea
di prodotti?
La risposta è
PERGIOCO *Spot!*
Tel. 02 / 29524256

Il franchising é
PERGIOCO *Point!*

STO' TIPO HA LA CIRCONFERENZA PETTORALE DI ANNA FALCHI, PERO' NON ATTIZZA COME LA SIGNORINA ITALO/FINLANDESE!

Heilà baiocchi come sono andate le vacanze? (Ma si può dare dei baiocchi ai nostri lettori? Mi sa che Alex prima mi spacca con una chiave articolare "made in King" e poi mi taglia!). Ma siii che i nostri lettori sono tutti dei simpaticoni e sanno stare allo scherzo. Tutti sanno quanto io riverisca supinamente ogni anima pia che acquista la nostra bella rivista. Probabilmente molti di voi, quando leggeranno il numero settembrino di CM, saranno ancora a casa a godersi le ferie/vacanze estive e quindi, visto che dopo un po' che non si fa niente tutto il giorno ci si annoia pure, perché non uscirsene e acquistare un bel giochillo per la nostra amata Psx? Come? Volete un consiglio da questo abile new-redattùr (che bello farsi i complimenti da solo!)? Quanti di voi hanno voglia di giocare a un bel platform 3D, con un personaggio carismatico e un binomio grafica-giocabilità all'altezza? ...Ueilà quanti! E allora andate nei negozi e accattatevi Gex 3D - Enter the Gecko - e divertitevi ...

Ah, mi comunicano dalla regia che attualmente io dovrei recensire il nuovo platform di casa Sony, che vede come protagonista la nuova (presunta) mascotte creata per essere l'anti Mario 64: Blasto. E ora come la mettiamo? Cioè io non è che vi direi a cuor leggero: "Andate e alleggerite il vostro portafogli di quel bel centone che tanto brama rimpinguare le casse di mamma Sony". Sì perché, a dirla tutta, non mi sembra molto azzeccato puntare così tanto su un giochino non molto divertente come Blasto. Ach, eppure Alex mi aveva detto di non essere così cattivo, ma che ci volete fare, io le cose le dico senza tanto girarci intorno. Sia ben chiaro, non siamo di fronte a una schifezza però dopo tutte le foto, le preview e la campagna pubblicitaria con la quale Sony ha spinto questo prodotto, tutto mi sarei aspettato tranne di giocare un platform moderatamente anonimo, graficamente non al passo con i tempi e dalla dubbia giocabilità. Sony, infatti, ha lavorato sul "progetto-Blasto" (lo metto così che fa molto 007) per quasi due anni durante i quali nulla è trapelato, se non che la divisione di sviluppo interna alla Casa-inventa-walkman (la Sony, ma non voglio ripeterlo continuamente!) stava lavorando su un platform in vero 3D capace di insidiare il trono di Mario, anche grazie al personaggio principale, dotato dello stesso fascino del baffuto idraulico italiano (a me sta sulle p...allottole, preferisco Claire... de gustibus). Poi tutto d'un tratto, a progetto ormai terminato, Sony ha finalmente rivelato al mondo videoludico il suo pargoletto, soddisfacendo così la sete di informazioni che tanto abilmente aveva fatto

Mie fedeli legioni del terrore,

CASA SOFTWARE	SONY / SCEA
TITOLO GIOCO	BLASTO
DI CHE SI TRATTA	MASCOTTE SONY
GIOCATORI	1

CLIMOMETRO: 84

crescere nella stampa specializzata, rivelandosi ancora una volta vera maestra del marketing. Purtroppo questa volta Sony ha fatto centro solo nel marketing, a mio avviso fallendo nel confermare i suoi propositi: creare il platform in grado d'affermarsi come nuovo metro di paragone per Playstation (e forse non solo per Psx). La prima cosa che lascia perplessi è la grafica. In un panorama di giochi sempre più ricchi di texture definite e particolareggiate (Tekken 3, Gran Turismo, Resident Evil 2 solo per citare "er mejo"), Blasto se ne presenta quasi completamente privo. I personaggi e l'area di gioco sono, infatti, modellati con poligoni trattati con la tecnica del gouraud shading che, grazie alla gestione dinamica della luce, permette di eliminare tutte le spigolosità che si vengono a creare quando si utilizzano i poligoni (esempi lampanti sono Tobal 2 e Dead or Alive). La grafica quindi risulta nitida, pulita, molto "cartoonesca" e in piena sintonia con il look da super eroe di stampo americano che vuole evocare Blasto. Purtroppo però l'ambiente nel quale agisce il protagonista è terribilmente spoglio e fortemente penalizzato da un pessimo effetto "buco nero". Se, infatti, il Nintendo 64 gode del famigerato effetto nebbia, in Blasto l'estensione del campo visivo è tale che gli oggetti del fondale compaiono dal nulla a mano a mano che si procede e nel nulla ritornano (quasi fossero risucchiati in un pozzo), nel caso si indietreggi di qualche passo. A suffragio dell'ipotesi di una programmazione non eccelsa ho notato che, mentre nel primo e terzo livello, caratterizzati da corridoi o ambienti chiusi, l'orizzonte è più vasto, in ambienti aperti, come il canyon del secondo livello, si incappa nel sopracitato "effetto buco nero". Per il resto, dal punto di vista tecnico, abbiamo i soliti effetti di luce (che ormai non stupiscono più molto, a

Blasto! Ci sono guai su Urano!

meno che non siano spettacolari come quelli di One), un accompagnamento musicale altalenante (molto belli i brani del primo e del terzo livello, particolarmente monotono quello del secondo), effetti sonori che non vanno al di là dei soliti spari, urla, detonazioni ecc., mentre sono da citare le frasi campionate che il buon Blasto pronuncia ogni due per tre. Esse provengono, infatti, da Phil Hartman, attore del Saturday Night Live e voce delle svariate guest-star presenti nei Simpsons. Giunto a questo punto mi sono accorto di avervi detto le prime impressioni sul gioco ma di non aver ancora detto nulla sulla trama (non che questa sia particolarmente originale). Siamo alle solite: un gruppo di alieni piccoli e malvagi decidono di attaccare la Terra per conquistarla e tutto perché il loro capo, Boscc, giunto anni addietro sulla Terra in cerca di lavoro, non era stato assunto come installatore di candele per automobili (hahahahaha devo mettere più tabacco in quello che fumo! Che sagomaccia! Che birbone!)[perché dovresti mettere più tabacco nelle scarpe? NdAlex]. Toccherà quindi al nostro novello Superman (che ha un busto groooosso e due gambe piiiccole) agire d'anticipo e colpire i cattivoni direttamente nella loro base, situata su Urano. Il gioco si snoda lungo otto livelli. Partendo dalla nostra base spaziale conquistata dagli alieni dovremo giungere all'interno della roccaforte nemica, passando prima un po' di tempo sulla superficie d'Urano.
Le opzioni di gioco sono canoniche, anche se complete: prima di tutto c'è da segnalare la traduzione in italiano dei menu di gioco, la presenza dei sottotitoli nelle sequenze animate e la traduzione delle frasi esclamate da Blasto; per il resto è possibile caricare una partita precedentemente salvata grazie ai save-point disseminati lungo i livelli, modificare separatamente il volume della musica, del parlato e degli effetti sonori e configurare il joypad a proprio piacimento. Proprio il joypad, o sarebbe meglio dire il modo con il quale si controlla il personaggio, è fonte di gran frustrazione e inficia non poco la giocabilità. Infatti, vista la natura ibrida del prodotto, che non è un platform puro come Gex3D o Croc, ma nemmeno uno shoot 'em up come One, non è raro imbattersi in scontri furiosi con tre/quattro mostriciattoli volanti mentre si è abbarbicati su una piattaforma di due metri per due, con conseguente precarietà di movimenti e saltuarie escursioni nelle profondità dello spazio. Il controllo analogico, infatti, essendo poco preciso e lento nella trasmissione dei comandi, non consente di muoversi con sufficiente sicurezza negli spazi angusti e offre poco margine d'errore nei salti da una piattaforma all'altra. A poco servono armi aggiuntive come missili, potenziometri laser, bombe o il poter utilizzare mezzi supplementari quali jet-pack e polli giganti da cavalcare se l'esplorazione è noiosa e monotona (cerca bottone 1, schiaccia bottone 1 che apre porta 1, vai in porta 1 e cerca bottone 2 che apre porta 2 ecc.) e di bello da vedere c'è ben poco (però devo riconoscere che il canyon è realisticamente deserto). Il problema maggiore per Blasto è che risulta assolutamente anonimo, non ha le trovate grafiche di Gex 3D o l'immediatezza di Crash 2, insomma giocarci o no non fa molta differenza. Il totem redazionale ha detto, augh! [Ah, lo senti parlare anche da dentro? J NdAlex].

Massimo "Vlad" Monti

PLAYSTATION

GRAFICA	80
SONORO	85
GIOCABILITÀ	82
LONGEVITÀ	82

Graficamente c'è di meglio in circolazione e, anche dal punto di vista della giocabilità, i due titoli sopracitati sono superiori al prodotto Sony. Blasto non ti mette certo la scimmia addosso di voler proseguire per vedere cosa c'è nel livello seguente. Solo per i fan dei platform, ma occhio che a settembre i giochi iniziano a uscire a vagonate. Io il centone me lo terrei.

THE GAMES MACHINE
si Rinnova

THE GAMES machine

Nuova Grafica

Nuovi Contenuti

con la
Professionalità

e lo Stile
di Sempre

Tutti i mesi in Edicola.

tgmmail.xol@galactica.it

XENIA EDIZIONI

Anche in versione con CD-ROM

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

R I S E R V A T ... E N D I T O R I

la nostra
PRIMA
QUALITÁ
è la
VELOCITÁ.

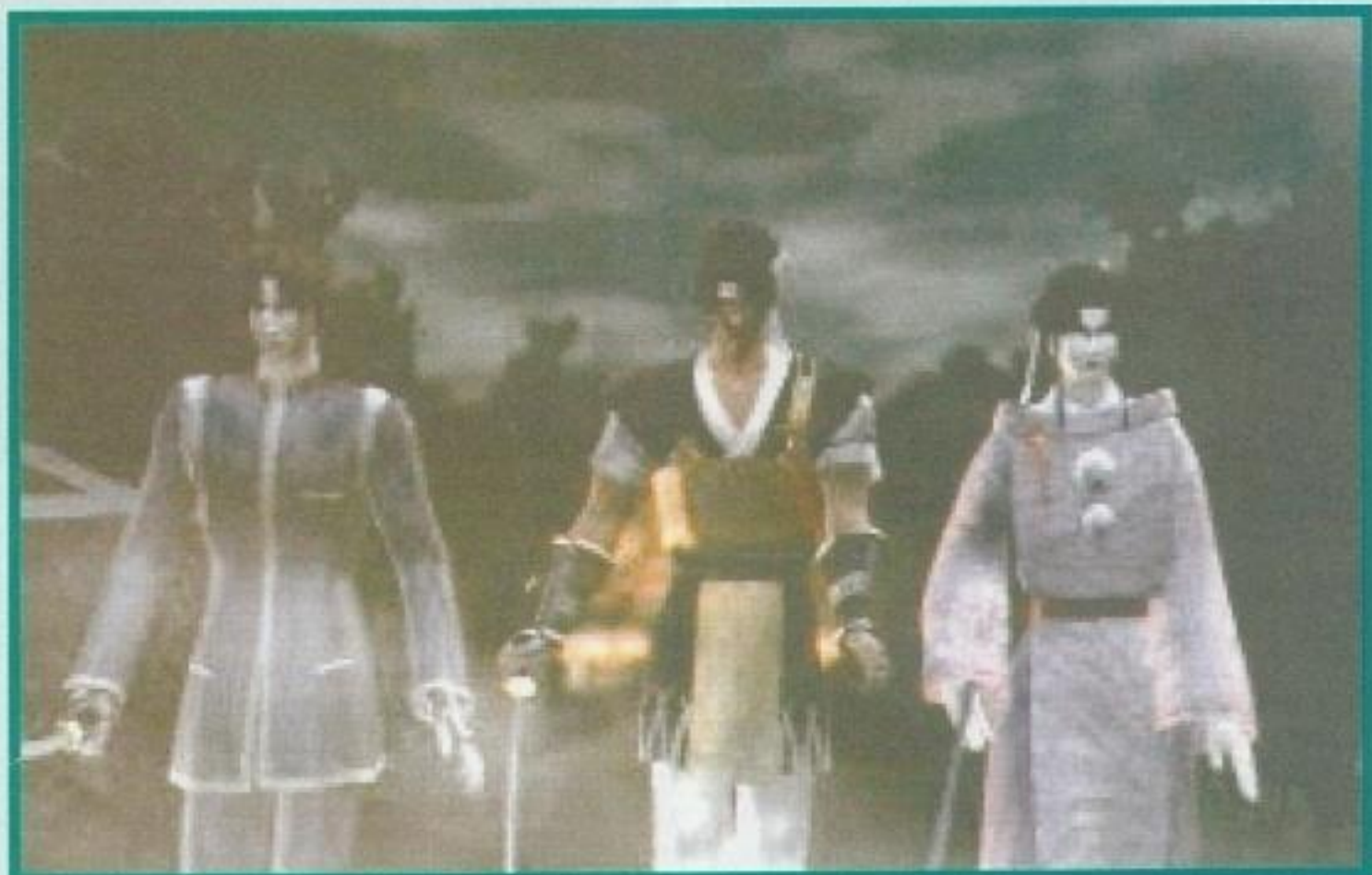
importazione e distribuzione
MYSOFT
videogiochi per console

PlayStation™ NINTENDO64 SEGA SATURN DVD digital video disc

www.mysoft.it • e-mail.mysoft@mysoft.it

...ZI, 81 - TORINO - TEL. 59.60.16•59.59.

I due samurai si studiavano, immersi in una profonda concentrazione, lo scontro si sarebbe dovuto concludere con la morte di uno dei due. Neanche il passaggio della faccia imbruttita di MA riuscì a distrarli...

Purtroppo, scene come quella descritta nel cappello sono oggigiorno impossibili da osservare, almeno per quanto riguarda i due guerrieri medievali; MA, invece, è una realtà odierna, a cui ogni facente parte della redazione deve, prima o poi, abituarsi. Saltando a piè pari il discorso MA (che sarebbe lungo e spinoso, tuttavia è uno dei migliori redattori che conosca...)[e uno dei più efficacemente letali, a dire il vero – fai attenzione... NdAlex], veniamo a questo Bushido Blade 2, seguito, per i meno arguti, di un gioco uscito qualche tempo fa il cui nome era? Avete tre tentativi, dai. La spada nella roccia? No. Kendo Warrior (un grosso premio a chi se lo ricorda. Mandate le risposte alla mia bisnonna, che provvederà a premiare il vincitore)? Bushido Blade? Bravi, avete vinto un magnifico nulla. Anzi no, vi do il permesso di continuare a leggere. Dicevamo, allora, secondo episodio di quello che è stato definito il "simulatore di combattimento", Bushido Blade 2, come il suo predecessore, prende una strada diversa (non aveva la cartina stradale) da quella dei soliti picchiaduro a incontri. Già solo guardando le foto, infatti, un appassionato di beat 'em up noterà la mancanza di un particolare fondamentale: la barra d'energia, e la ragione di ciò è presto detta. Si da il caso che BB2 introduca una particolare formula secondo la quale basta portare a segno un solo colpo (di quelli giudicati mortali, ovviamente) per decretare la fine dell'incontro (comunque non è una novità. Chi sa dirmi quale fu il primo gioco a farlo? Ok, basta domande: questa recensione si sta trasformando in un gioco a premi), onde per cui il famoso indicatore di cui sopra risulta di

CASA	SQUARE
TITOLO	BUSHIDO BLADE 2
GENERE	BEAT 'EM UP ALTERNATIVO
GIOCATORI	1 0 2

GLOBALE 88

ブシドーブレード弐

BUSHIDO BLADE 2

IMPORT

dubbia utilità. Il realismo del gioco fa anche in modo che, colpendo duramente un arto dell'avversario, questo risulti impossibilitato a usarlo per il resto dell'incontro; sebbene sotto quest'aspetto i programmatori della Square abbiano cambiato qualcosa rispetto al primo episodio, dove anche le gambe potevano essere ferite, a differenza di quello che succede qui. Una gradita aggiunta è invece la possibilità, per alcuni personaggi, di usare due armi contemporaneamente, sempre che venga scelta l'arma preferita da un determinato samurai, visto che la scelta di un guerriero non comporta automaticamente anche la scelta dell'arma, che invece viene effettuata in separata sede. Questa caratteristica (altra grossa innovazione nel genere) fa sì che i tipi di mosse effettuabili siano legati all'arma scelta e non ai diversi samurai, che differiscono quindi solo per forza e velocità. Anche il sistema di controllo fa parte dei punti di forza del gioco, essendo questo di un'eccezionale semplicità: due soli tasti per effettuare tutte le mosse, che cambiano a seconda della guardia: alta, per colpi lenti ma potenti, media, oppure bassa, per colpi meno dolorosi ma più veloci. Bushido Blade 2 conta anche su una grafica piuttosto migliorata, con un sacco di texture e poligoni in più (avrete sicuramente notato come i paragoni vengano fatti esclusivamente con il primo episodio, ma mi sembra giusto, essendo l'unico del genere), oltre a una visuale in soggettiva, con il proprio personaggio reso in wireframe, e a migliori animazioni, comprese quelle di accessori come possono essere le bende che, andando avanti nel gioco, vanno a coprire le ferite subite dai due rivali. Ah, quasi dimenticavo. Questa volta all'inizio del gioco potremo goderci una gran bella sequenza animata in computer grafica, ricca di sangue che schizza dappertutto, sangue che comunque scorre copioso anche durante il gioco vero e proprio, per la gioia di quelli come me, e il disappunto di qualche bigotto giornalista o presunto psicologo. Una casa come la Square, ovviamente, non poteva curare un aspetto del gioco e tralasciarne un altro, non a caso anche il sonoro raggiunge altissimi livelli: infatti non c'è. Calmi, non sono impazzito. Gli effetti sonori, effettivamente sono presenti e il rumore di due spade che si scontrano, i versi dei samurai, etc. sono resi molto bene; quello che fortunatamente manca, invece, è la musica, che spesso nei giochi non rende bene, o perlomeno non trasmette le emozioni che dovrebbe, con la conseguenza che molti giocatori la eliminano del tutto. Lode quindi ai game designer che hanno deciso di ometterla completamente durante le fasi di gioco (è rimasta invece nelle schermate dei menu e durante l'intro). Terminiamo qui la descrizione dell'aspetto grafico – sonoro, e torniamo alla descrizione degli aspetti del gioco in quanto strumento di divertimento (hmm, non mi è molto chiaro il significato di queste parole, però ci stava bene). Le modalità

http://www.oldgamesitalia.net/

di gioco vedono uno story mode, un survival, un tournament mode e, ovviamente, la modalità a due giocatori. Sono sicuro che vorrete sapere in cosa consiste ognuna di queste, per cui ve lo spiego. Nello story mode dovrete affrontare, in ogni arena, dieci ninja uno dietro l'altro, fino al boss da sconfiggere per sbloccare nuovi personaggi. Il survival mode si discosta un po' da quello che potreste pensare. Non dovrete combattere ogni avversario di seguito senza che la barra d'energia venga riempita (mi sembra ovvio, visto che la barra non c'è), bensì sarà necessario uccidere la bellezza di cento ninja, sempre più forti, nel minor tempo possibile: fatelo in meno di 15 minuti e otterrete dei samurai nuovi di zecca. Sono rimaste le modalità tournament e due giocatori. Non credo che quest'ultima abbia bisogno di spiegazioni, per cui rimane il tournament, in cui si creano squadre di tre elementi che si affronteranno in, come dice la parola stessa, un torneo. Poc'anzi vi ho accennato anche a dei personaggi da sbloccare, anche questa è una novità rispetto al predecessore: inizialmente ci sono solo sei combattenti selezionabili, ma il numero sale a mano a mano che avanzate nello story mode, o nel tournament. Siamo quasi giunti al termine, onde per cui mi sembra opportuno fare menzione anche di quegli aspetti negativi che vanno a scoprire le ombre di un gioco che finora sembrava godere solo di aspetti positivi. Mi viene da chiedermi se i programmatori, prima di passare dall'altra parte, i giochi li pagavano o meno. Diamine, non sono mai rimasti delusi da un gioco che, comprato al mattino, alla sera era già bello che finito e riposto sullo scaffale, lasciando il povero "futuro programmatore" con l'impressione di aver buttato i propri soldi? Allora mi domando: perché mettere a disposizione del giocatore crediti infiniti? L'occasione fa l'uomo ladro, diceva un proverbio, e penso che tutti, presi dalla voglia di "vedere il prossimo boss", approfittino di tale disponibilità, con il risultato che il gioco viene finito piuttosto velocemente e l'unica spinta a reinserire il CD nella console viene dalla voglia di sbloccare qualche altro personaggio. Non contenti di aver dimezzato la longevità del gioco, quei simpaticoni della Square non hanno neppure inserito dei finali diversi per ogni giocatore. Fretta? Dimenticanza? Chi può dirlo!

Fabio "Swordman" Casale

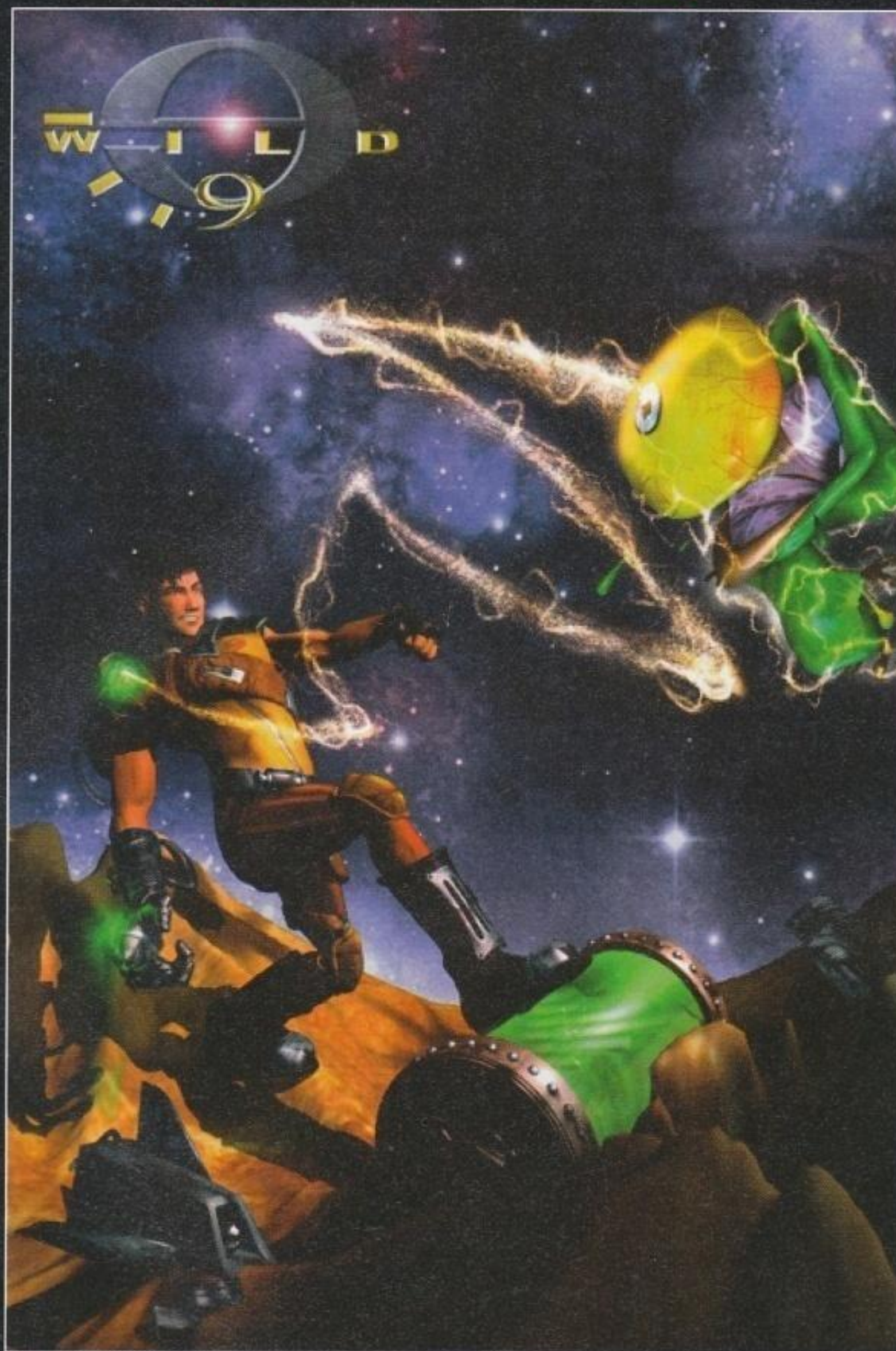
PLAYSTATION

GRAFICA	90
SONORO	90
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	80

Mettiamola così, se siete dei puristi delle arti marziali sicuramente lo apprezzerete, altrimenti mettete in conto un periodo di "assuefazione". In ogni caso vi divertirete molto. Il voto di longevità si basa sul giocatore medio, che approfitta dei crediti infiniti ma, se sapete resistere alla tentazione, aggiungete pure due o tre punti.

WILD 9

Interplay

PlayStation

MANUALE IN ITALIANO

TORTURA I TUOI NEMICI!

Grazie all'arma più strana, originale e versatile mai vista in un videogioco, potrai ascoltare le urla dei nemici mentre li fai soffrire... scegli per loro la morte che si meritano! Il saccheggiatore di pianeti Karn ha privato Wex del suo mondo natale. Aiuta Wex a trovare 9 adolescenti alieni per sconfiggere definitivamente Karn e per dimostrare che l'amicizia può ancora vincere l'eterna lotta contro il male!

- 9 diversi mondi selvaggi rappresentati da una spettacolare grafica 3D, ognuno con il proprio personaggio dotato di poteri speciali che si riveleranno fondamentali per sconfiggere Karn.
- Strane e selvagge creature aliene si frapporranno sul tuo cammino.
- Una sola arma per sparare missili, lazzi elettrici, campi di forza e raggi capaci di trasformare i nemici in un assortimento di strane forme. Ma soprattutto un arma non solo per uccidere!

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

http://www.oldgamesitalia.net/

A volte le distanze che separano due o più persone possono avere tragici risvolti (innamorati che si lasciano, amici che si perdono...), altre volte le stesse distanze apportano invece dei vantaggi non indifferenti, soprattutto nella vita di un redattore...

G-DARIUS

IMPORT

Prendete il mio caso, per esempio, il fatto di abitare lontano dalla redazione mi comporta ovvi svantaggi così come degli altrettanto ovvi vantaggi. A ben vedere il vantaggio è uno solo (sebbene non sia cosa da poco): quando sono in tragico ritardo nella consegna degli articoli, come in questo caso (comunque non è che mi ricordi di averne mandato più di uno in tempo), non corro il rischio di essere decapitato da quel peloso figuro che si aggira minaccioso all'interno della reda e che risponde al nome di Alex. Non credo che all'onnipotente verrà mai la voglia di sciropparsi tanti chilometri per il solo gusto di torturarmi (o no?)[beh, per andare in vacanza quest'estate passo da Roma e potrei voler saldare il conto... NdAlex]. Per contro, come dicevo prima, la distanza mi apporta anche numerosi svantaggi, per esempio il fatto di non poter assistere a quegli episodi di vita redazionale che tanto amate leggere su queste pagine (qualcuno li odia, ma non molti).

Ma il fatto che più mi irrita, è il dover cominciare con un mese in anticipo a implorare lo stesso Alex ogni volta che mi interessa qualche gioco da recensire, poi-

CASA SOFTWARE	TAITO
TITOLO GIOCO	G-DARIUS
GENERE	SHOOT 'EM UP AMMAZZAPESCI
GIOCATORI	1

ché i ragazzi che bazzicano ogni giorno gli uffici si accaparrano subito tutti i giochi più belli. Prendiamo questo G-Darius, per esempio. La recensione era stata già assegnata al buon TMB ma il caporedattore migliore del mondo è riuscito a liberarla e, con mio sommo piacere, a commissionarla al sottoscritto (non so tuttavia se TMB ne sia stato contento o meno). Appunto per la fiducia che Alex ha riposto in me, mi sembra opportuno, dopo circa mille e settecento caratteri, cominciare a smetterla di dire baggianate e partire con la descrizione del gioco. Vediamo: innanzitutto, il gioco è stato creato d la Taito, ed è già un buon inizio. Badate bene, non perché la Taito non abbia mai toppato con qualche gioco, ma perché la vocina che si sente quando appare il logo all'inizio del gioco mi mette sempre di buon umore. La trama del gioco, per quanto possa essere importante in uno shoot 'em up, vede alcuni pianeti che, al fine di proteggersi dagli attacchi esterni, hanno prodotto squadroni di enormi, armatissimi pesci e animali marini; cose tipo sardine, aragoste, cavalluci e altre simpatiche creature, che però, durante la transizione alla natura meccanica (non avrete mica pensato che vi sareste scontrati con degli animaletti di morbida carne) hanno perso la loro bontà, diventando delle cattivissime macchine da guerra. La vostra missione, che ovviamente non potete rifiutare di portare a termine, consiste nel distruggere tutto ciò che vi si parerà davanti. Molto innovativo, non c'è che dire. Intanto, e con questo vi tolgo ogni dubbio, G-Darius è uno degli shoot 'em up più belli che possiate trovare su PSX (anche

http://www.oldgamesitalia.net/

perché ce ne sono pochi). Lo schermo è sempre pieno di nemici, come negli shoot 'em up vecchia maniera, il che assicura una certa frenesia, caratteristica questa che mancava a Einhänder (perché io lo so che volete un confronto); il numero di armi utilizzabili è poi vastissimo, in quanto non solo potrete migliorare il vostro sparo ma potrete anche prendere il controllo dei vostri nemici, facendo uso della "Capture Ball"; in pratica voi lanciate questa palla contro un'astronave nemica e, se la colpite, questa si affiancherà a voi, fino a quando, stanchi della compagnia, deciderete di farla passare a miglior vita. Purtroppo l'entusiasmo scema un po' quando si parla di grafica e sonoro, non perché siano brutti, anzi, sono più che buoni ma di certo non sono i migliori del genere. Tutti gli sprite sono disegnati davvero bene, ma lo sfondo non dà quell'impressione di profondità che invece dovrebbe e qui Einhänder risulta superiore: nel gioco Square ruotava quasi tutto sullo schermo (comunque per alcuni questo potrebbe essere un pregio più che un difetto, a volte infatti un fondale che ruota può risultare più confusionario che altro)! Il sonoro è nella norma, con le classiche esplosioni, suoni, e musiche rockeggianti, che comunque non appassionano più di tanto. Cercando ancora il paragone con Einhander, se avete paura di spendere un sacco di soldi per poi ritrovarvi con un gioco che finirete velocemente, beh, non è questo il caso. G-Darius offre una trentina di livelli, ma il bello è che la Taito ha trovato un modo semplice semplice per aumentare di un bel po' la longevità: alla fine di ogni stage vi verrà data la possibilità di scegliere la strada da percorrere e lo stesso capiterà a metà di ogni livello. In questo modo potrete giocare ogni volta scegliendo un percorso diverso, senza il rischio di annoiarvi. Caso mai tale rischio potrebbe correrlo il giocatore non appassionato di sparatutto, visto che alla fine dei conti è sempre la solita solfa ma parliamoci chiaro: sin dai tempi dei primi shoot 'em up, a parte la grafica, non è mai cambiato nulla, e sapete una cosa? Questo fatto, a quelli come me, che giocavano a cose tipo Salamander, i primi episodi di Darius, Parodius etc., non può fare che piacere.

Fabio "il vecchio" Casale

PLAYSTATION

89	GRAFICA
85	SONORO
94	GIOCABILITÀ
95	LONGEVITÀ

I giochi come questo sono la ragione migliore per modificare una PSX. Gli shoot 'em up che escono in Giappone infatti, non si vedono quasi mai qui da noi. Che fine hanno fatto Salamander Deluxe Pack, Parodius e gli altri che impazzano in Giappone? Non possiamo certo saziare la nostra fame di shoot 'em up solo con Raystorm ed Einhänder! Sentite me, modificate la Play e compratevi 'sto G-Darius, va' (oppure sperate che esca in versione PAL).

EARTHWORM JIM 3D

Interplay

NINTENDO64

PlayStation

PC CD ROM

MANUALE IN ITALIANO

E' Lui! E' tornato!
E questa volta è fuori controllo!
Il signore degli anellidi ha letteralmente perso la testa!!
Earthworm Jim si presenta alle nuove generazioni con una prorompente grafica 3D, incredibili puzzle e una comicità senza precedenti.

- 13 nuove armi originali per sbarazzarsi anche dei nemici più agguerriti.
- 6 ambientazioni uniche per esplorare la mente di Jim e aiutarlo a ritrovare il controllo.
- Incredibili e strampalati nemici in sintonia con l'atmosfera dei livelli.
- Completa libertà di movimento e di interazione con gli scenari di gioco.

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

http://www.oldgamesitalia.net/

All Star Tennis '99

Contro i giganti se fai il dritto vinci di rovescio

Con All Star Tennis '99 ogni battuta è un brivido perché oltre la rete c'è un campione nel suo inconfondibile stile:

Michael Chang - Richard Krajicek
Jana Novotna - Gustavo Kuerten
Conchita Martinez - Jonas Bjorkman
Mark Philippoussis - Amanda Coetzer

Sono tutti pronti per darti la lezione che ti meriti.

Distribuito da:

NINTENDO 64

GiG ELECTRONICS

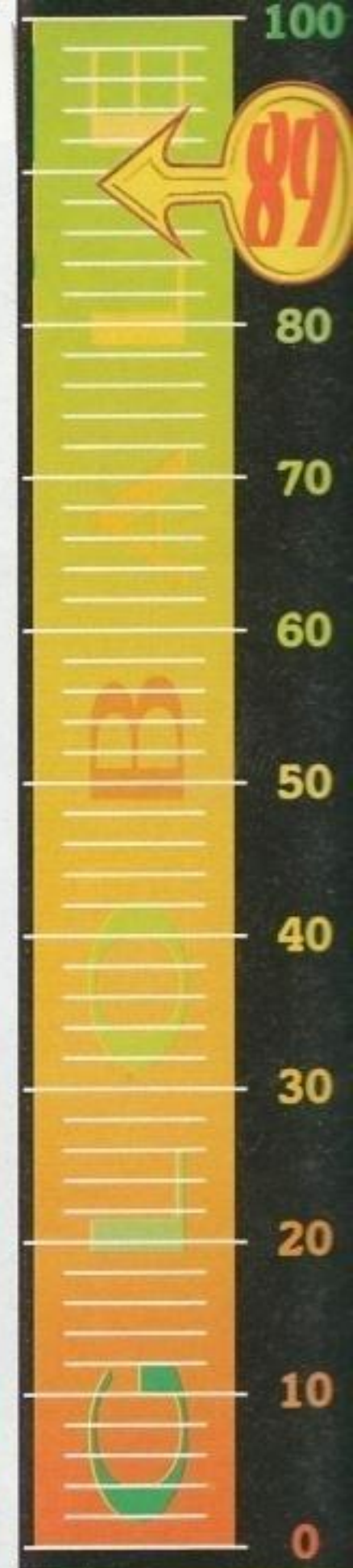
Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Ubi Soft via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel.02/86.14.84 - Fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

Distribuito da:

smart dog

IGGY'S reckin' balls

Quando ero piccolo compravo quelle palline rimbalzanti di tutti i colori che vendevano in bustine di plastica...poi andavo in giro a farle rimbalzare, inseguendole anche quando dal marciapiede saltavano in strada; già a quell'età mostravo i segni tipici della genialità prematura...

Questo periodo si sta rivelando decisamente fertile per il Nintendo 64: le preview succulente sono veramente parecchie e i giochi corrispondenti sono molto vicini alla release date; questi titoli altisonanti sembrano molto promettenti a giudicare dagli screenshot e dalle dichiarazioni degli addetti ai lavori. In tutto questo, l'attesa non fa altro che aggiungere entusiasmo al momento in cui questi prodotti arriveranno sugli scaffali; insomma, forse per la prima volta nella sua storia (almeno in queste proporzioni), c'è un fermento palpabile nel settore Nintendo.

In questo panorama si inserisce "Il gioco che non ti aspetti", questa è probabilmente la categoria a cui questo prodotto dovrebbe appartenere; il suo nome, infatti, non era annoverato tra i titoli in uscita più eclatanti e il suo arrivo sul mercato non sarà certamente amplificato da pesanti battage pubblicitari, ciò nonostante, si tratta di una perla e va trattato con il rispetto dedicato ai migliori. Perché dico questo? Semplice, perché voglio chiarire subito che il gioco mi è piaciuto molto e che dovrebbe entrare nella lista della spesa di molti di voi lettori (vi sto ipnotizzando, in verità).

Ma devo restare calmo (come mi hanno detto all'istituto prima di mettermi quella strana camicia...) e presentarvi il gioco con ordine.

Dunque, premetto subito che la sorpresa è relativa visto che, una volta inserita la cartuccia, verrete a sapere chi sono gli autori di questo gioco: gli "Iguana", vale a dire gli autori di Turok, un team di sviluppo che promette di essere il braccio armato della Acclaim (un po' come la Rare per la Nintendo). Per questo, le mie aspettative sono subito salite alle stelle, e non sono stato deluso.

Trattasi di un gioco che è un misto tra corse e platform, prenderete il comando di una pallina rimbalzante (ci sono otto palline-personaggio tra cui scegliere, più altre nove nascoste) per portarla in cima a una torre attraverso strade con vari

GLOBALE: 89

CASA/PRODUTTORE	IGUANA / ACCLAIM
TITOLO	IGGY'S WRECKIN' BALLS
GENERE	CORSE DI PALLINE RIMBALZANT
GIOCATORI	1/4

ostacoli, piattaforme mobili, evoluzioni tipo-montagne russe, teletrasporti e via dicendo. Per far questo, la vostra fida pallina potrà compiere diverse azioni: saltare, galleggiare in aria, usare un rampino per arrampicarsi e difendersi, mettere turbo e altre amenità che vi verranno illustrate in modo dettagliato e interattivo nella chiarissima sezione di training. Come detto, il vostro obiettivo è portare la pallina in cima al percorso (per uno o più giri), in questo verrete ostacolati dalle sferette avversarie che gareggeranno per il novanta per cento del percorso sulla vostra stessa pista (solo alla partenza sarete in quattro corsie separate, tipo gara di nuoto per intenderci)[io direi più tipo una gara di atletica dai 1500 in su... NdAlex] e utilizzeranno tutto un arsenale di armi e trucchi vari per impedirvi di giungere per primi alla fine della gara. L'aspetto di ostilità tra le palline è però solo marginale, visto che l'accento è posto principalmente sulla velocità: trovare la strada giusta e utilizzare lo strumento adatto per la scalata in una fulminea esecuzione è la ricetta giusta per una rapida vittoria.

I circuiti su cui cimentarsi sono undici (di cui sei segreti) e ognuno contiene dieci piste (o torri). Potrete scegliere di gareggiare contro tre avversari comandati dal computer oppure con-

http://www.oldgamesitalia.net/

...tro palline comandate da uno, due o tre rappresentati della razza umana (amici); lo split screen per due persone può essere verticale od orizzontale, a vostra scelta. Le modalità di gioco presenti sono: race (correrete tutte le dieci piste di un circuito accumulando punteggi a seconda del piazzamento, tipo campionato di Formula 1), battle mode (le palline si affronteranno senza esclusione di colpi su una torre singola per conquistare la cima), time trial (cercherete di segnare il miglior tempo per la pista selezionata) e mix-up (assortirete a vostro piacimento le varie piste di ogni circuito per formare una modalità race personalizzata).

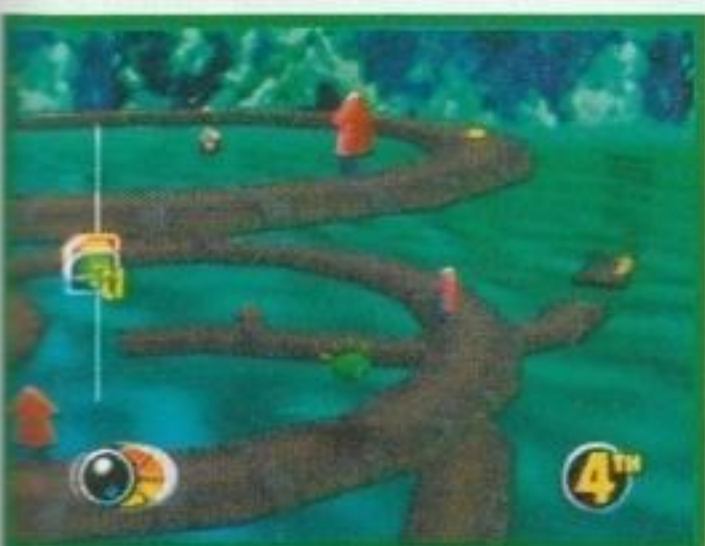
Vediamo ora i nostri eroi: le palline tra cui scegliere sono dotate di faccia (tutte simpatiche, a dir la verità) e di una propria personalità, il rimbalzo è credibile e la realizzazione grafica comunque più che discreta (anche se questo aspetto è abbastanza marginale in un gioco del genere). La grafica in generale è pulita e funzionale ma non colpisce particolarmente sotto nessun aspetto; i fondali contribuiscono a dare una buona sensazione di altitudine a mano a mano che si sale di piattaforma in piattaforma. Menzione d'onore spetta invece alla musica: techno a tratti discretamente cattiva (e comunque sempre diversa) ci accompagna durante il gioco contribuendo alla sensazione di frenesia e urgenza che sprigiona dalla situazione, dopo i primi livelli (decisamente facili) mi sono trovato con gli occhi incollati allo schermo e il piede tamburellante a ritmo di musica. A proposito di questa sensazione, devo puntualizzare un aspetto: proseguendo nel gioco, l'azione si fa decisamente coinvolgente e allucinante, dopo le prime due sessioni di gioco mi sono trovato alle prese con un mal di testa da primato; sarà la mia sindrome di Matusalemme (una citazione nella prossima recensione a chi indovina il film a cui mi riferisco) ma la cosa si è ripetuta anche nelle due sessioni successive, probabilmente i più compassati tra voi dovrebbero provarlo prima di acquistarlo, non sono convinto che si tratti di un'esperienza videoludica consigliabile a tutti.

Per quanto riguarda gameplay e longevità, queste vanno di pari passo a livelli molto alti: affrontare il computer è divertente e sfidante ma passare ad avversari umani (soprattutto se al vostro stesso livello) può rivelarsi molto più appagante; i personaggi e i circuiti nascosti costituiscono ottimi incentivi (forse non erano nemmeno necessari) a proseguire attraverso i vari livelli.

Vi segnalo, quali aspetti di contorno, la possibilità di salvare record e situazioni su memory card e di utilizzare il rumble pack.

In definitiva, si tratta di un gran bel gioco, originale, coinvolgente e divertente; forse non tutti lo apprezzeranno ma chi si ciba di questo tipo di giochi non potrà fare a meno di aggiudicarselo.

Aloha

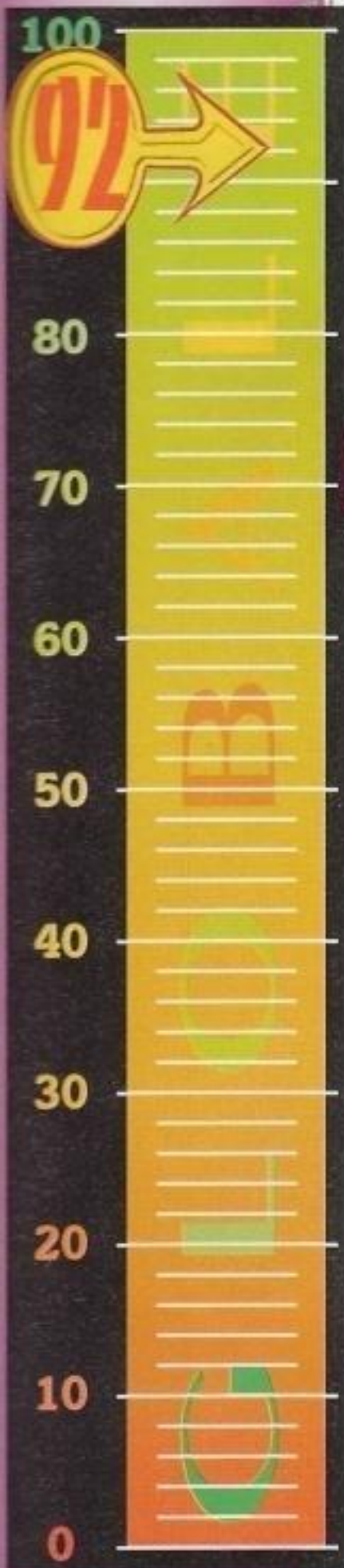
Davide Pessach

NINTENDO 64

GRAFICA	80
SONORO	92
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	90

Un ottimo prodotto, forse non dedicato a tutti, ma gli appassionati di giochi "fulminati" non ne rimarranno delusi.

GIUDIZIO

100 80 70 60 50 40 30 20 10 0

92

"DuspiS, ascolta, ti devo dire una cosa..."
"Dimmi MaoraNza" – "Ma perché quando giochiamo a giochi di calcio mi devi abbrancare con quei piedi tentacolari?"
"Perché sei mio amico..."
"Aaaaah, scusa non avevo capito l'affetto del gesto...".
"MaoraNza ascolta, ti devo dire una cosa..."
"Dimmi DuspiS"
"Ma perché quando giochiamo a giochi di calcio emetti dei gridolini tipo... iiiih iiih iiih...?"
"E' per scaricare la tensione..."
"Ah... capisco...".

0-0 1st 3:58
FW Romedio
Parutti GK

REPLAY

CASA SOFTWARE: KONAMI
TITOLO GIOCO: ISS PRO 2
DESCRIZIONE: CALCIO DA PAURA
GIOCATORI: -

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98

Ci sono dei giochi mediocri. Ci sono dei giochi belli. Ci sono dei giochi che sono dei capolavori. Ora, se siete degli amanti della disciplina più bella del mondo, i casi sono due:

1) avete a casa qualsiasi simulazione calcistica digitale
2) non ne avete mai vista una e davanti a Fifa '98 siete rimasti talmente basiti che metà basta...
3) avete giocato al vecchio International Superstar Soccer Pro e non vedete l'ora che esca il seguito
4) se avete detto sì alla terza, secondo voi noi che cosa stiamo qui a fare? (dici due e poi metti quattro punti? Certo che sei forte... NdDuspiS):

Ebbene sì, dopo la preview redatta circa tre mesi fa dal sottoscritto (Mao, perché ho fatto valere la mia anzianità sulle pagine di ConsoleMania conto l'anzianità reale del Duspa...) (falla finita... NdDuspiS) eccoci finalmente a parlare di questo attesissimo seguito che, ve lo dico subito, è stato eletto a GIOCO DI CALCIO DEFINITIVO su qualsiasi piattaforma esistente al mondo (comunque diamo tempo alla nuova versione per 64 di uscire... NdDuspa). E non ci sono Actua, World Cup e Fifa '98 che tengano, per non parlare di tanti altri che, confrontati con l'ultima mastodontica opera della Konami, sembrano davvero simulazioni di calcio oratoriale...

Perché stiamo parlando al plurale? Buona domanda e buona risposta: ci ho provato in tutti i modi a impedire al Duspa di mettere le mani su questo gioco che mi spettava di diritto (ma quale diritto? Tutto ciò che ti spetta di diritto è un calcio volante DIRITTO negli occhi... NdDuspa), ma vista la vera e propria mania che è letteralmente dilagata

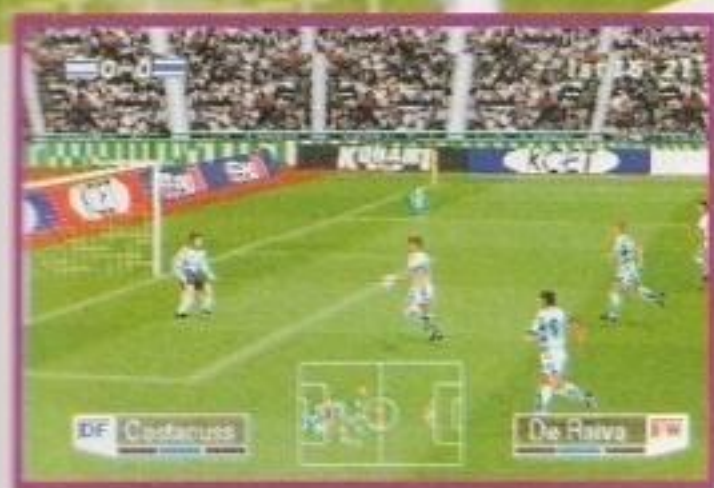
irrefrenabile in casa nostra (sì, viviamo insieme e allora? Il primo che ci dice che siamo "amichetti" gli spediamo Nikazzi a casa per due mesi... - e vi assicuro che d'estate il Barbagianni suda ancor più del solito... NdDuspa) e dato che non passa settimana senza che si organizzino veri e propri tornei notturni (con buona pace di nanetta e padrone di casa...) forse era giusto che ognuno dicesse la sua. E siccome noi siamo matti, ma matti davvero, abbiamo optato per una soluzione assolutamente inedita per questa recensione, come due piccoli Cannavò e Maradei che si mettono a discutere nel contro editoriale della Gazzetta Dello Sport (assoluto delirio... rileggendo quanto scritto finora non so se vergognarmi o se essere orgoglioso di tanta sconclusionata genialità... NdDuspa). Siamo quindi pronti per cominciare (adesso sono Duspa), ma prima di buttarci a capofitto nella disamina del gioco ecco a voi la:

PARENTAL ADVISORY: questa recensione contiene testi espliciti e toni a volte un po' forti, nonché chiare immagini di un qualcosa di succulento e spettacolare. Perciò cari genitori, chiudete gli occhi ai vostri figli oppure riempite loro le orecchie di bambagia se avete intenzione di utilizzare questo pezzo di neo realismo letterario per fare addormentare i vostri pargoli. Fine della banfa libera (si fa per dire...), ora si fa sul serio...

OPZIONI? SI', MA CHE SIANO RULLONE!!!

Tanto per cominciare ci tocca assolutamente parlare delle opzioni che, finalmente, hanno preso la giusta piega. Insomma, quello che tutti i giocatori chiedevano era un editor: ed eccolo servito su un piatto d'argento (vabbé, non è proprio spettacolarissimo, ma fa il suo dovere. NdDuspa). La seconda cosa che tutti volevano assolutamente era disputare dei tornei personalizzati: la Konami ha fatto anche questo, ma purtroppo si è dimenticata di implementare la modalità Campionato anche per due giocatori (aarghh, perché ci avete fatto questo? Perché? NdDuspa). E' anche vero che la gestione delle Coppe è talmente complessa da soddisfare le esigenze di grandi e piccini, ma una cosa volevo chiedere: una volta implementata la possibilità di fare un girone all'italiana con un minimo di tre squadre partecipanti e un massimo di trentadue, perché non farlo anche andata e ritorno?

Per quanto concerne le tattiche bisogna fare due osservazioni: il numero dei moduli

http://www.oldgamesitalia.net/

di gioco è curiosamente diminuito e sono sparite le formazioni assurde, tipiche del calcio giapponese (parlo dell' 145, del 10-11-12 e simili...); al tempo stesso è tuttavia migliorata enormemente la gestione della squadra e il comportamento in campo degli uomini, nel senso che adesso come non mai i giocatori sono laddove ci si aspetta che siano e si comportano in modo assai pertinente. L'intelligenza artificiale è in tal senso migliorata sensibilmente e solo in

RESOCONTO SEMISERIO DI UNA NOTTATA DA PAURA

Ore 23:00, scatta un giro di telefonate che nemmeno il Papa in partenza per la Cambogia si sarebbe mai sognato e un manipolo di mentecatti si accorda in maniera frenetica e concitata sul puntello della mezzanotte. Luogo del misfatto: MaoraNza's Mansion, da un anno anche DuspiS's Mansion. Motivo dell'adunata: mega torneo senza esclusione di colpi a ISS speciale Francia '98. Attori dello sconquasso: troppi per essere elencati e liquidati in due battute e in ogni caso un gruppo di disperati in grado di bidonare donne, lavoro, famiglia e qualsiasi altro impegno pur di sedersi sull'orribile divano di casa Della Calce e impugnare il pad grigio (o nero nel caso si sia così maniaci da acquistare un dispositivo di controllo personale).
Ore 23:02, come una mina vagante arriva dalle parti di via degli Umiliati il Pupazzo con Danielino. Bussano ripetutamente alla porta. Reclamano un pad e vogliono giocare "al calcio"... Niente da fare: stasera c'è il torneo. Tornare domani. Del resto mica si possono mischiare i giocatori occasionali con i professionisti, no?
Ore 00:00, il primo ad arrivare, puntuale come un orologio fermo, è sempre Silvestri, caporedattore di The Games Machine, marpione di provata fama, compagno di merende abituale, nonché banfarollo di professione. L'ingresso del gatto redazionale è sovente accompagnato dal racconto dell'ultima serata galante, passata in dolce compagnia e della sua innata abilità a riempire di attenzioni la tipa, occupandosi al tempo stesso della masterizzazione del Silver Disk di TGM. Potere del multitasking e della faccia come il c....
Con il passare del tempo uno a uno si palesano anche gli altri sfigatissimi giocatori, dallo Xam (un altro redattore di TGM) sempre pronto a proclamarsi il migliore e sempre in coda classifica a fine torneo, Pappa, Totti e Vale, autentici esempi del divario incolmabile tra uomo e macchina (non so se abbiano mai vinto una partita...) e generalmente in stato confusionale ancor prima di iniziare a giocare, Batty che già se la gioca e ultimamente anche MA, da sempre schifato dai giochi dedicati alla sfera di cuoio e invece conquistato da ISS 98. Tutto sembrerebbe pronto, ma manca ancora qualcosa...
Ore 01:00, con un ritardo medio che va dai quarantacinque minuti a più infinito, Nikazzi è sempre l'ultima pedina a entrare in gioco. Il barbagianni ha una certa classe ed è sempre in grado di trovare una scusa tanto nuova quanto incredibile per i suoi continui ritardi. Un giorno è scivolato su una pallina da tennis, ha battuto la testa ed è rimasto svenuto per due ore; un altro ha incontrato una vecchietta che gli ha chiesto di attraversare la strada e proprio mentre si accingeva a farlo è stata investita da un energumeno a cavallo a un bue; un'altra volta gli ha telefonato una tipa che poi non si ricorda più niente e si è risvegliato tutto bagnato che gli mancava il pad... Nikazzi ha anche un'altra abilità innata: la banfa colossale e gratuita e generalmente fa il suo ingresso nell'alcova videoludica millantando chissà quale prestazione ottenuta al riparo delle sue mura domestiche e lontano da qualsiasi occhio indiscreto: tornei vinti contro il computer a livello inka...atissimo, realizzazione di gol d'antologia con tanto di inserimento negli annali del calcio o addirittura un famigerato venticinque a zero in uno scontro memorabile contro il Brasile (da leggersi con tono rigorosamente fantozziano).
Ovviamente non mancano all'appello i due fuori quota, nonché padroni di casa: MaoraNza e DuspiS.
Quello che succede nelle tre o quattro ore successive è assolutamente irripetibile e solo i vicini di casa verso il primo albeggiare abbozzano una ridicola protesta, bussando ripetutamente sul pavimento e venendo "rimbalzati" all'istante. L'epilogo di queste nottate generalmente è il panello [panino NdAlex] al chiosco dello zozzo, un individuo a metà strada tra un chitarrista di metallo pesante e un residuato dei capelloni anni sessanta (ciao Peter, il tuo cocomero è il migliore di Milano... NdDsupa). Solo all'alba la combriccola si scioglie e, mentre ancora qualcuno recrimina per un fallo subito o qualcun altro si autocelebra per una particolare marcatura, Mao si imbranda pensando alle prossime dieci ore di sonno che lo attendono e Duspa si fa la doccia pensando alla riunione marketing con l'editore e allo stato confusionale in cui arriverà. Finché ce la facciamo andiamo avanti, poi chissà...

rarissimi casi (o ai livelli di difficoltà più bassi) si assiste a papere d'antologia o a comportamenti irrazionali. Ciò garantisce una notevole sfida nelle partite a un giocatore e aumenta notevolmente la longevità complessiva. Se poi si dovesse disporre di più amici con cui giocare, questo titolo potrebbe regnare per mesi (leggetevi il box del torneo notturno...). Sono state migliorate anche le strategie di gioco ed è possibile definire due movimenti tattici per squadra. Con la semplice pressione dei tasti R2 e L2 si attiva la trappola del fuorigioco, il contropiede, il raddoppio di marcatura e tante altre diavolerie che faranno la gioia di tutti i malati del pallone.

Il sistema di controllo è stato rivisto e corretto ed è stato eliminato il tasto per il triangolo. Le triangolazioni sono ancora possibili e richiedono solo un pizzico di pratica in più. Incredibilmente sembra che tutto sia diventato più semplice e naturale: cross, pallonetti, tiri a girare, scambi veloci e finalmente una gestione del dribbling palla al piede un pelino più umana. In tal senso è possibile dribblare anche il portiere, con finte e piccoli scatti (anche se non è affatto facile). Il gioco ne trae notevole giovamento ed è possibile costruire azioni molto varie e gratificanti. Una delle maggiori caratteristiche del titolo Konami, infatti, è la soddisfazione che è in grado di regale dopo una manovra particolarmente bella o dopo un salvataggio in extremis. Gli arbitri sono severi quel tanto che basta a dare loro credibilità (anche se spesso sono inflessibili sul fallo da dietro, mentre lasciano correre quello da ultimo uomo). L'aspetto grafico è nel complesso molto buono, anche se già si vede in giro qualcosa di meglio, ma siamo tutti ben contenti di qualche quadrettone di troppo quando questo è il fio da pagare per animazioni da urlo e giocabilità da grido. Gustarsi i replay con i movimenti alquanto realistici dei propri uomini è una goduria e stacchi di testa, improvvise serpentine o sforbiciate volanti rappresentano il fiore all'occhiello di una produzione solida e di spessore. Questo è ISS e queste sono le ragioni per cui noi lo amiamo. Che poi né la Konami, né Halifax ci diano la mazzetta è un altro discorso (a proposito il numero di conto è A23T51... ehm...). Saluto.

PS Perdonate questo sproloquio... questa recensione avrebbe dovuto essere bellissima e interessantissima, ma alla fine nooon ce l'abbiamo fatta e, presi dalla smania di tornare a giocare, abbiamo partorito questo mostro. Promettiamo solennemente (parola di lupetti spelacchiati) che la prossima volta lasceremo stare il pad e ci concentreremo sulla tastiera... [prossima volta? Quale prossima volta? NdAlex].

MaoraNza & DuspiS

PLAYSTATION

GRAFICA	90
SONORO	88
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	93

Semplicemente il miglior gioco di calcio attualmente in circolazione. Elaborato e immediato al tempo stesso, veloce ma non frenetico, gratificante ed esaltante. Se volete farvi un regalo sapete cosa fare.

http://www.oldgamesitalia.net/

88

IMPORT

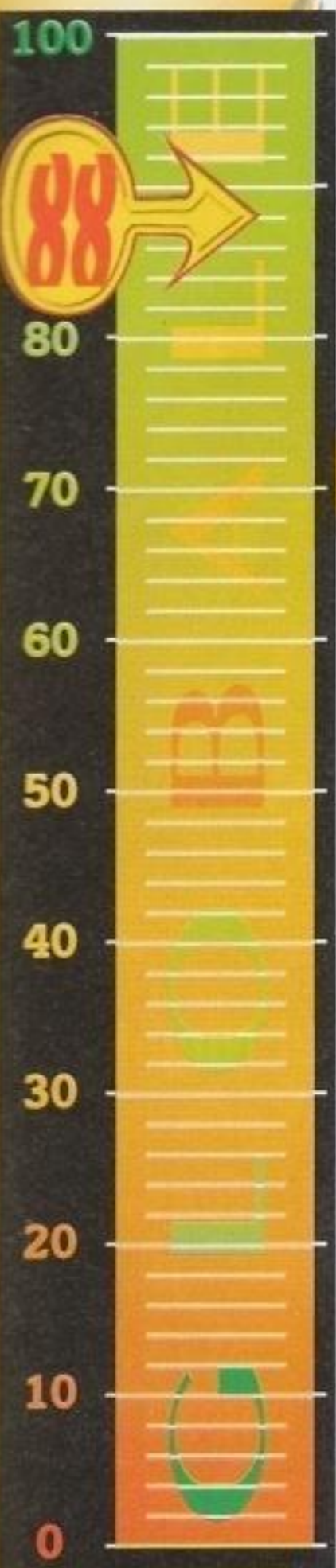
MONSTER RANCHER

Durante uno scavo viene riportato alla luce un misterioso oggetto, creduto da tutti una semplice leggenda: il mitico "CD di pietra", grazie al quale si narra sia possibile creare una quantità indescrivibile di mostri da combattimento. Meno male che il forte di Monster Rancher non è la trama...

Vi siete mai chiesti quale sia il peggior nemico della redazione (se rispondete "la carie" filate subito dietro la lavagna, 'gnuranti!)? Ma è ovvio: non c'è peggiore nemesi per il buon redattore che imbattersi in un cosiddetto gioco "bambino". Questa strana categoria è abbastanza difficile da definire a parole, quindi vi dirò solamente che i suddetti giochi bambini sono titoli (alquanto rari, per fortuna) che catalizzano l'attenzione dello sventurato che ne entra in possesso, provocandogli ogni tipo di scompenso possibile e immaginabile: cosette tranquille tipo notti in bianco (a giocare, ovviamente), salto dei pasti e soprattutto ritardo catastrofico nelle consegne. Il risultato della prolungata esposizione adun gioco bambino è solitamente una regressione del soggetto a uno stadio pre-adolescenziale, con riemergere di frasi come "Voio giocare!" e "Ancora mezz'oretta, poi smetto". Insomma, i giochi bambini sono capaci di scombussolare la vita dei malcapitati... E se vi dicessi che Monster Rancher è IL gioco bambino per eccellenza? Non mi dilungherò sulla fallitudine (il tasso di fallimento di una persona) provocatami dal gioco in questione, sappiate solamente che da quando il maledetto CD è approdato in redazione i "contaminati" hanno dato luogo a una gara esilarante a chi recuperava i peggio mostri dai peggio CD, arrivando a riesumare album come, per esempio, "Cristina d'Avena e i suoi amici in TV 15324", oppure la discografia completa di Federico Salvatore, un paio di CD di musica etnica del Guatemala ed altre amenità simili, il tutto all'insegna della caccia al mostro più sfrenata. Eggià cari amici, perché il punto forte di Monster Rancher è proprio nell'inedito sistema utilizzato per generare mostri da combattimento, ovvero tramite i dati contenuti nei più svariati Compact Disc! Prima di spiegare questo, però, consentitemi un piccolo passo indietro in modo da rendere ancora più chiara la faccenda.

Della trama ho già parlato nell'introduzione e non c'è altro da dire: in realtà l'unica cosa veramente importante da sapere è che la civiltà nella quale ci troviamo ha scoperto come utilizzare i supporti argentei per evocare i più svariati mostri e utilizzarli gli uni contro gli altri alla stregua dei gladiatori della Roma che fu. Pensate che la professione di "allevatore di mostri" è talmente rinomata che esiste addirittura una associazione, la FIMBA (significa qualcosa tipo "Associazione Internazionale Foraggiatori di Mostri Associati"...), che raccoglie tutti gli allevatori in un unico consorzio che giudica l'operato dei suoi aderenti e organizza tornei ufficiali per le mostruose creature. Mica male, eh?

All'inizio di una nuova partita, ci troveremo proprio negli uffici della FIMBA, al cospetto di uno dei responsabili dell'associazione che ci aiuterà a sbrigare le prime pratiche (insomma, ci chiederà il nostro nome) e ci assegnerà un assistente, la giovane Holly, che avrà il compito di aiutarci nella nostra nuova ed esaltante carriera. Una volta terminate le quisquilie burocratiche ci ritroveremo nella piazza principale del paese (non chiedetemi assolutamente come si chiama perché non è ho idea... Direi che "Paese" è più che sufficiente, non credete?) e ci verrà suggerito di recuperare il nostro primo mostro. Dal menu del paese è possibile generare un nuovo mostro recandosi al tempio o "comperare" (a costo zero) una delle tre razze base al mercato. E qui entra in gioco la questione delle razze. Dovete sapere che ogni mostro è il risultato dell'incrocio di due razze: la prima, detta principale, è quella che determina la forma del mostro, mentre la seconda conferisce alla creatura

CASA	TECMO
	MONSTER RANCHER
	TAMAGOCHI DA COMBATTIMENTO
	GIOCATORI 1-2

un aspetto. Tutto qui? Aspettate, aspettate... Non vi ho ancora detto che in MR sono presenti una quindicina di classi differenti, per un totale di quasi duecento mostri diversi! Bene, allora diciamo che sia giunto il momento di recuperare il nostro primo mostro. Appena entrati nel tempio ci viene chiesto di inserire un nuovo CD nel nostro bel Playstation... E a questo punto avete di che sbizzarrirvi, perché potrete utilizzare qualsiasi CD vogliate, da quelli musicali ai CD-ROM per PC, dai "neri" per PSX alle pizzette surgelate (sempre che abbiano almeno una traccia leggibile): ogni CD genererà un mostro diverso, più o meno "raro" e potente!
Una volta generato il nostro primo mostruoso combattente potremo portarlo al nostro allevamento, dove potrà crescere sano e robusto (per la serie "Io ci do Pal a' mie' mostri!"). Dal ranch è possibile scegliere tra un mucchio di attività differenti, tutte inerenti la "vita" del nostro mostrone. Ogni creatura è dotata di ben 6 caratteristiche che definiscono le sue abilità in combattimento: Vita, Forza, Difesa, Abilità Velocità e Intelligenza. Il punteggio che riusciremo a far raggiungere al nostro animale in ognuna di esse definirà la sua capacità di infliggere più o meno danni agli avversari, di resistere agli attacchi, di schivare i colpi e via dicendo. Per allenare il mostro è possibile scegliere se farlo lavorare, migliorando così solamente una o al massimo due caratteristiche ma recuperando prezioso denaro dagli sforzi della bestia, o mandarlo per un mese intero in un centro di allenamento, dove migliorerà sensibilmente in una sola caratteristica a discapito delle nostre finanze. In ogni caso sappiate che, specialmente da giovani, i mostri sono molto restii alla fatica fisica e tendono facilmente a non stancarsi trop-

po, arrivando addirittura a rifiutarsi di lavorare per passare qualche giorno sotto l'ombra di un albero, dediti all'ozio più sfrenato. Da tutto questo avrete capito che i mostri di MR si comportano come veri e propri animaletti virtuali anche se, per fortuna, non risentono di tutti gli aspetti negativi che affliggono la categoria. Come insegnano i malefici Tamagonzi, infatti, i nostri mostriciattoli avranno bisogno di una certa disciplina (non lavorano? Puniteli, ma attenzione a non esagerare, altrimenti scappano dal ranch!), di riposare se troppo stanchi e di mangiare (solamente una volta al mese... che dieta ferrea!) se affamati, ma questo non significa assolutamente che il nostro mostro ci chiamerà ogni tre secondi per giocare o che dovremo aspettare interi giorni per vederlo crescere... Insomma, i mostri di MR si comportano da animaletti virtuali senza però rompere le scatole come fanno i cuginetti "da compagnia". Tutto chiaro? Bene, allora allenate per bene il vostro cucciolo e preparatelo per affrontare il primo torneo. Esistono due diversi tipi di torneo (ufficiale e non-ufficiale) suddivisi per categorie: per accedere a un torneo di una certa classe è necessario averne vinto uno ufficiale nella precedente. Per spiegarci meglio vi dirò che ogni mostro appena nato viene iscritto alla categoria E: vincendo un torneo ufficiale verrà promosso alla classe D e così via, fino alla mitica classe A (che nessuno nomini l'alce, vi preeeego!) e alla impossibile classe S, la più ostica e difficile categoria (si dice che ci combatta anche un certo Alex... Io però non v'ho detto nulla...). Nei tornei non ufficiali vige lo stesso regolamento, ma a differenza dei tornei FIMBA in queste gare il premio in palio sarà un oggetto di particolare valore o solamente una maggior quantità di denaro. Scelto il torneo da affrontare, non rimane che scendere in campo e affrontare i nemici iscritti al concorso tramite la formula del torneo all'italiana. All'inizio di ogni gara sarà possibile scegliere se controllare direttamente le azioni del nostro animalaccio o se lasciare che si gestisca completamente da solo, nel qual caso possiamo rimanere tranquilli davanti allo schermo a incitare la belva (avete presente le corse dei cavalli? Ecco, il risultato più o meno è quello...). I combattimenti veri e propri si svolgono nell'arco di 60 secondi, e il vincitore è colui che riesce a mettere KO l'avversario o chi provoca, in proporzione ai punti ferita del nemico, più danni allo scadere del minuto di gioco. Se si sceglie di controllare direttamente le azioni del mostro si dovrà fare attenzione agli indicatori nella parte bassa dello schermo. Essi rappresentano i diversi tipi di attacco a disposizione del nostro animale, divisi in quattro categorie a se-

conda del raggio d'azione degli stessi. Sopra a queste icone una barra rossa segnala la distanza alla quale si trova il nemico (e quindi quale attacco si potrebbe lanciare in quel momento), mentre al di sotto una barra verde indica la disponibilità di "punti-azione": ogni attacco consuma una determinata quantità di punti-azione che vengono rigenerati con differente velocità da ogni mostro. A fianco di tutte queste opzioni di gioco una percentuale indicherà chiaramente la possibilità di colpire il nemico in quel determinato momento utilizzando quell'attacco. Semplice, nevvero? Certo, va anche detto che per far sì che la nostra creatura acquisti nuove tecniche di combattimento è necessario fargli portare a termine molti "allenamenti", ma è anche vero che per avere la disponibilità finanziaria necessario al "ritiro" è sufficiente vincere un paio di tornei alle classi inferiori. E a questo punto entra in ballo un altro fattore: la vecchiaia. Ogni mostro ha un'età media dettata da un dozzigliaio di fattori differenti (la qualità delle stalle, il numero di infortuni subiti, lo stato di salute, la qualità del cibo ecc ecc.) ma prima o capiterà sicuramente che Holly intervenga per avvertirvi che il "piccolo" è giunto al momento del ritiro. Cosa fare con il vecchio relitto? Lasciarlo in un pensionato per mostri anziani tipo "Villa dinosauro" e simili? Sopprimerlo e creare un nuovo mostro? Beh, la soluzione migliore potrebbe essere quella di "surgelare" l'animale nel laboratorio del paese: facendo così l'essere rimarrà in animazione sospesa salvato sulla memory card in attesa che qualcuno lo scongeli per uno scontro (i mostri congelati possono essere utilizzati nelle battaglie contro un altro giocatore, indipendentemente dall'età dell'animale) o, meglio ancora, potrebbe essere utilizzato per un incrocio (sempre nel laboratorio di cui sopra) tra specie al fine di generare una nuova creatura più forte e migliore dei suoi genitori con la quale vincere ancora più tornei e, magari, raggiungere l'agognato titolo di "allevatroe supremo intergalattico che-tira-su-i-migliori-mostri-del-mondo". E ora scusate se vi saluto in fretta, ma ho un cucciolo di Golem che mi sta disfando il ranch...
Saluuuuto!
...
[Costretto da necessità grafiche, porto alla fine della recensione parte del mastodontico commento di Nik, cercando di non farvi perdere nemmeno una riga della sua possente opera... NdAlex].
...
Monster Rancher è un gioco bizzarro mica da ridere. Il fatto che i mostri vengano generati tramite qualsiasi CD è sicuramente una novità molto positiva, non fosse altro che per la possibilità di andare dagli amici a "far vedere cosa ho tirato fuori da...". Tecnicamente però non si può certo dire che la Tecmo si sia sprecata molto: a parte un aspetto grafico più che discreto, sia dal punto di vista dell'accompagnamento sonoro che della giocabilità si poteva fare decisamente di più. In particolare la sezione di combattimento manuale (non guidato dal computer) è fin troppo caotica e complicata, tanto che se avete un mostro con troppe tecniche d'attacco, potreste non capire più nulla e optare per il combattimento automatico.

Massimo "NKZ" Nichini

PLAYSTATION

90 GRAFICA
SONORO 80
84 GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ 94

In compenso MR offre maggiori soddisfazioni come manageriale "monster-based": se dovesse intrigarvi la possibilità di vedere all'opera dei giganteschi dinosauri-verme o gelatine-pianta dall'aspetto inquietante create da voi, allora MR è il titolo giusto per voi!

http://www.oldgamesitalia.net/

CENTRO SONY PLAYSTATION VIP

Amici del Gioco — Corso Roma, 48 - 10024 Moncalieri

Ordinare è facile:
- ✓puoi telefonare al 011/606.89.19
- ✓puoi faxare al 011/606.89.85
- ✓parli Internet: E-MAIL: ADELG @ TIN.IT

PSX + GIOCO L. 349.000

Avete intenzione di aprire una nuova attività nel settore?
Contattateci al più presto.

PUNTO VENDITA: C.so Roma, 48 • Moncalieri • TORINO

Disponibili titoli PC - CD ROM e GAME BOY

PREZZI ESCLUSIVI PER CORRISPONDENZA

RITIRO E PERMUTA dell'USATO

IMPORTANTE!!! Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/606.89.85

NINTENDO 64

TUROK 2 — TELEFONARE

PLAYSTATION

Titolo	Prezzo
PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO	OFFERTA
ACC JOYPAD PAL	L. 35.000
ACC JOYPAD SONY	L. 39.000
ACC LINK CABLE PAL	L. 29.000
ACC MEMORY CARD PAL	L. 38.000
ACC MOUSE PAL	L. 59.000
ACC RGB SCART	L. 29.000
ACC RFU ADAPTOR	L. 45.000
ACTUA SOCCER 2	L. 89.000
ACTUA TENNIS	L. 92.000
ALIEN RESURECTION	TELEFONARE
ALUNDRA	L. 89.000
ARMOURED CORE	TELEFONARE
AYRTON SENNA KART 2	L. 79.000
BABI UNIVERSE	L. 79.000
BATMAN E ROBIN	L. 89.000
BLAST RADIUS	TELEFONARE
BLASTO	L. 79.000
BLOODY ROAR	L. 89.000
BOMBERMAN WORLD	L. 89.000
BROKEN SWORD 2	L. 92.000
BUBBLE BOBBLE 2	TELEFONARE
BUST A MOVIE III	L. 69.000
BUSCHIDO BLADE 2	TELEFONARE
CARMAGEDDON	TELEFONARE
CASPER	L. 65.000
COLONY WARS	L. 92.000
COOL BOARDERS 2	L. 82.000
CONSTRUCTOR	L. 92.000
CRASH BANDICOOT 2	L. 92.000
CRIME KILLER	L. 89.000
CRITICAL DEPT	TELEFONARE
CROC	L. 79.000
DEATHTRAP DUNGEON	L. 85.000
DIABLO	TELEFONARE
DISCWORLD 2	L. 82.000
DUKE NUKEM 3D	L. 79.000
ECHO NIGHT	TELEFONARE
FIFA '98	L. 79.000
FINAL FANTASY VII	L. 92.000
FINAL FANTASY TACTICS JAP	DISPONIBILE
FLUID	L. 79.000
FORMULA 1 '97	OFFERTISSIMA
FORSAKEN	TELEFONARE
GEX ENTER THE GECKO	TELEFONARE
G POLICE	L. 89.000
GOST IN THE SHELL	L. 89.000
GRAN TURISMO	TELEFONARE
HEART OFF DARKNESS	TELEFONARE
HERCULES	L. 89.000
INT. SUP. STAR SOCCER '98	OFFERTISSIMA
KULA WORLD	TELEFONARE
LEGGEND	TELEFONARE
LUNATIK	L. 92.000
MAN IN BLACK	TELEFONARE
MARVEL SUPER HEROES	L. 89.000
MOTO RACER	L. 89.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	TELEFONARE
NEED FOR SPEED III	L. 89.000
NEWMAN HAAS	TELEFONARE
NHL FACE OFF '98	L. 79.000
NIGHTMARE CREATURES	L. 89.000
NINJA	TELEFONARE
NUCLEAR STRIKE	L. 89.000
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEI	L. 92.000
ONE	L. 92.000
PANDEMONIUM 2	L. 89.000
PITFALL 3D	L. 89.000
POINT BLACK X G CON	L. 75.000
POPULOS THE 3RD COMING	TELEFONARE
POWER SOCCER 2	TELEFONARE
RASCAL	L. 89.000
RED ALLERT	OFFERTISSIMA
RESIDENT EVIL DIRECTORS	L. 89.000
ROAD RASH 3D	TELEFONARE
SENSIBLE SOCCER 2000	L. 92.000
SIM CITY 2000	L. 59.000
SMALL SOLDIER	TELEFONARE
SPAWN	L. 75.000
SPEC OPS	TELEFONARE
SPICE WORLD	L. 49.000
SOUL BLADE	L. 92.000
SUI KODEN	L. 79.000
SUPER PANG COLLECTIONS	TELEFONARE
STEEL REIGN	TELEFONARE
STREET FIGHTER COLLECTION	L. 89.000
STREET FIGHTER EX 3D	L. 89.000
SUPER CROSS '98	L. 92.000
SUPER PUZZLE FX 2	L. 59.000
SYNDACATE WARS	L. 69.000
TEST DRIVE 4	TELEFONARE
TEKKEN 3	TELEFONARE
THE FIFTH ELEMENT	TELEFONARE
THE LAST REPORT	L. 89.000
THE LOST WORLD	L. 89.000
THE NEED FOR SPEED III	TELEFONARE
THEME HOSPITAL	TELEFONARE
TIME CRISIS + PISTOLA	L. 149.000
TOCA TOURING CAR	OFFERTA
TOMB RAIDER 2	L. 95.000
TOMBI	L. 89.000
TOMMY MAKKINEN RALLY	L. 92.000
VMX RACING	DISPONIBILE
V-RALLY	OFFERTISSIMA
V. VOLLEY	TELEFONARE
WAR KRAFT 2	L. 69.000
WILD ARMS	TELEFONARE
Z	TELEFONARE

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

PlayStation

PLATINUM DA L. 42.000

DOOM - FINAL DOOM - MORTAL KOMBAT TRILOGY - INT. SS. SOCCER PRO - TEKKEN 2 - PANDEMONIUM - FORMULA 1 - CRASH BANDICOT - ZERO DIVIDE - NHL '97 - FIFA '97 - MICROMACHINES V3 - NBA LIVE '97 - DIE HARD TRYLOGY - WIPE OUT 2097 - THE NEED FOR SPEED - DARKLIGHT CONFLICT - DESTRUCTIO DERBY 2 - PORSCHE CHALLENGER - ADIDAS POWER SOCCER - SOUL BLADE - ...E TANTI ALTRI! TELEFONARE PER INFORMAZIONI

CONSOLLE a prezzi IMBATTIBILI - TELEFONARE

TITOLI IN OFFERTA

PARAPPA THE RAPPERS L. 59.000 - NBA IN THE ZONE II L. 59.000 - DISTRUPTOR L. 59.000 - SAMURAI SHODOWN III L. 69.000 - RAPID RACER L. 65.000 - PROJECT OVERKILL L.49.000 - TRANSPORT TICOON L. 49.000 - BLAST CHAMBER L. 49.000 - XEVIOUS 3D/G L. 65.000 - MEGAMEN X3 L. 49.000 - CRUSADER NO REMORSE L. 49.000 - MONSTER TRUCK L. 69.000 - TOTAL NBA 97 L. 65.000

TEKKEN 3 — L. 89.000 — DA SETTEMBRE DISPONIBILE VERS. EUROPEA

RALLY — TELEFONARE — OFFERTISSIMA

GRAN TURISMO — TELEFONARE

L. 89.000

VOLANTI DA L. 129.000 — PSX e NINTENDO — SUPER ACCESSORI

JOYPAD ANALOGICO DUAL SHOCK

Spyro the Dragon — TELEFONARE

TELEFONARE

L. 95.000

L. 92.000

L. 92.000

L. 79.000

Winning Eleven 3 World Cup France '98

Point Blank

TELEFONARE — FOTOGRAFA E RITOCCA CON IL TUO GAME BOY

NINJA — TELEFONARE

Premier Manager 98 — TELEFONARE

Vigilante 8 — TELEFONARE

carmageddon — TELEFONARE

Small Soldiers — TELEFONARE

Super Cross 98 — TELEFONARE

Formula 1 98 — TELEFONARE

NINTENDO 64

Titolo	Prezzo
CONSOLLE + WAVE RACE	L. 299.000
ACC. MEMORY CARD	L. 49.000
ACC. MEMORY CARD 1 MB	L. 59.000
ACC. JOYPAD ORIGIN.	L. 49.000
AERO FIGHT ASSAULT	L. 119.000
BANJO & KAZOOIE	TELEFONARE
BIO FREAKS	TELEFONARE
BLAST CORP	L. 139.000
BOMBERMAN	L. 99.000
CLAY FIGHTER 63 1/3	L. 149.000
CRUI'S IN USA	L. 79.000
DIDDYS KONG RACING	L. 119.000
DOOM 64	L. 89.000
DUKE NUKEM 64	L. 89.000
EXTREME G	L. 149.000
FIGHTER DESTINY	L. 109.000
FORMULA 164	L. 89.000
FORSAKEN	PRENOTAZIONE
GEX 2	L. 179.000
GOLDEN EYE	L. 119.000
INT. SUPER STAR SOCCER PRO	L. 109.000
KILLER INSTICT GOLD	L. 99.000
LAMBORGHINI A. C.	L. 89.000
LEGEND OF MISTICAL NINJA	L. 169.000
LEGEND OF ZELDA	TELEFONARE
LIVE POWERFUL PRO BASEBALL	L. 189.000
LYLAT WARS + RUMBLE PACK	L. 99.000
MARIO KART	L. 99.000
MISSIONE IMPOSSIBILE	TELEFONARE
MK MYTOLOGIES SUB ZERO	L. 169.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	L. 95.000
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	L. 95.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	L. 149.000
NBA COURTSIDE	TELEFONARE
NBA HANG TIME	L. 95.000
NBA PRO 98	TELEFONARE
OLIMPIC HOCKEY 98	TELFONARE
QUAKE	L. 99.000
STAR WARS + RUMBLE PACK	L. 159.000
SUPER MARIO 64	L. 99.000
TOP GEAR RALLY	L. 139.000
TUROK	L. 149.000
VOLANTE + PEDALI	L. 139.000
VIRTUAL CHESS	L. 139.000
WAVE RACER	L. 99.000
WAYNE GRETZKY 3-D HOCKEY	L. 139.000
WCW	L. 119.000
WHEEL OF FORTUNE	L. 149.000

SEGA SATURN

Titolo	Prezzo
ACC SATURN CONSOLE	OFFERTA
ACC ADATTATORE UNIVERSALE	L. 59.000
ACC. JOYPAD	L. 49.000
BUST A MOVIE 3	TELEFONARE
COMMAND & CONQUER	L. 89.000
CRIPT KILLER	TELEFONARE
CROC	L. 99.000
DARKLIGHT CONFLICT	L. 49.000
DEAD OR ALIVE (USA)	L. 119.000
DRAGON FORCE 2 (JAP)	L. 125.000
DUKE NUKEM 3D	L. 99.000
ENEMY ZERO	TELEFONARE
FIFA '98	L. 92.000
FIGHTING FORCE	L. 99.000
FORMULA KARTS	L. 89.000
GUN GRIFON II	TELEFONARE
HOUSE OF DEATH (USA)	L. 99.000
HOUSE OF DEATH + PISTOLA	L. 175.000
KING OF FIGHTER '97 (JAP)	L. 119.000
LAST BRONX	L. 89.000
MANX TT	L. 69.000
MARVEL SUPER HEROES	TELEFONARE
MICROMACHINE V3	L. 99.000
MOUSE OF THE DEAD	TELEFONARE
NASCAR '98	L. 89.000
NBA LIVE 98	L. 92.000
NFL QUOTERB. 98	TELEFONARE
PANDEMONIUM	L. 89.000
PANZER DRAGON RPG (USA)	TELEFONARE
PRO BASEBALL GREATEST NINE 98 (JAP)	L. 129.000
QUAKE	L. 99.000
RAYMAN	L. 69.000
RESIDENT EVIL	L. 88.000
SEGA TOURIN CAR	L. 105.000
SONIC R	L. 99.000
VAMPIRE SAVIOR (JAP)	L. 135.000
VANDAL HEARTS	TELEFONARE
VIRTUA COP 2	L. 69.000
VIRTUAL FIGHTER 2	L. 69.000
VIRTUAL RANCING	L. 59.000
WAR KRAFT 2	L. 89.000
WINTER HEAT (PAL)	L. 99.000
WIPE OUT 2097	L. 89.000
WORLD WIDE SOCCER 97	L. 69.000
WORLD WIDE SOCCER 98	OFFERTA
X-MEN	L. 59.000

CONTATTACI PER LE SUPER OFFERTE CHE POSSIAMO FARTI

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso   Puoi ordinare tutti i giorni al 011/606.89.19

http://www.oldgamesitalia.net/

MORTAL 4 KOMBAT

Questo è un gioco che mi prende moltissimo... ehm... scusate solo un attimo...

PAUSA: quel fannullone di Duspa sta cercando di sbolognare il suo dovere a qualcun altro mentre se la spassa come un bamboccio barbacchioso con Colin Mc Crae; vorrà dire che proseguo io, ossia il protagonista del box che, interventi del chief a parte, dovrebbe orpellare le tre paginette presenti. Dovete ammettere che ci vuole del carisma per aprire una recensione con una pausa, ma del resto il caro Duspa è un filo avanti con gli anni e ogni tanto si appisola, oppure perde la concentrazione e si dedica ad altro. Comunque non voglio rubare spazio allo spettacoloso titolo del quale si sta parlando, quindi, con uno stacco degno del miglior Godard vo' al dunque. La serie di Mortal Kombat ha tenuto banco nelle sale giochi delle ultime annate ludiche facendosi portatrice di elementi quali immediatezza, ultraviolenza e bidimensionalità. La cosa chiaramente ha avuto parecchio richiamo tra le masse e dire che qualcuno di voi non abbia incocciato in una delle conversioni per macchine domestiche (sia console che PC o Amiga) mi pare un'eresia della quale fare volentieri a meno. In ogni caso, nel bene e nel dolore, la serie ha divertito sino al terzo episodio, ossia sino alla caduta di quella che pareva la più ingiustificata delle barriere alla nuova tecnologia. Avete capito bene (ma avete capito, vero?), il numero 4 sta proprio a indicare l'utilizzo della quarta dimensione... ehm, c'è un filo di confusione, ok, ok, riprendo; il numero 4 indica che la quarta dimensione è ancora un paradosso e tuttavia si cerca di combinare qualcosa di buono con la terza. Che ne sarà saltato fuori? Leggendo la rece per N64 (pubblicata sullo scorso numero NdDuspiS che gioca a Colin McRae...) avrete già qualche idea in merito, ma prima di saltare alle conclusioni c'è questa piccola postilla della trama da sistemare (e qui devo mettervi sull'avviso che il vecchio Xam è un essere abietto in grado di sparare delle panzane colossali senza nemmeno muovere le labbra; pertanto se continuate la lettura lo fate solo a vostro rischio et pericolo. NdDuspis che ha smesso di giocare e rilegge con tono divertito...).

Casa del Mao e del Duspa, una serata tra le tante, come le tante fluente di risate, barriti e sbrodolii più o meno assortiti. Il Panza Maranza (parlando di ventri nel mio box, ho clamorosamente dimenticato di citare l'esemplare del suddetto bambinaccio, che gli è valso l'appellativo di cui si sta fanfarando) si leva dal suo desco e brandisce a mo' di arma dell'ultimo minuto un rimasuglio di pizza, mostrando nel contempo il suo tatuaggio di Tekken 3: "Allora, la facciamo o no questa sfida all'ultimo sangue?". Il Duspa, al sentire la favolosa parolina (probabilmente è stato più per l'aver visto il trancio di pizza. NdDuspa), piomba d'un balzo in centro tavola e assolutamente indifferente a quella che dovrebbe essere la sua nuova posizione sociale (centro tavola, appunto) prepara le gambine in

WINS SCORPION KAI

WINS 02 SCORPION REIKO

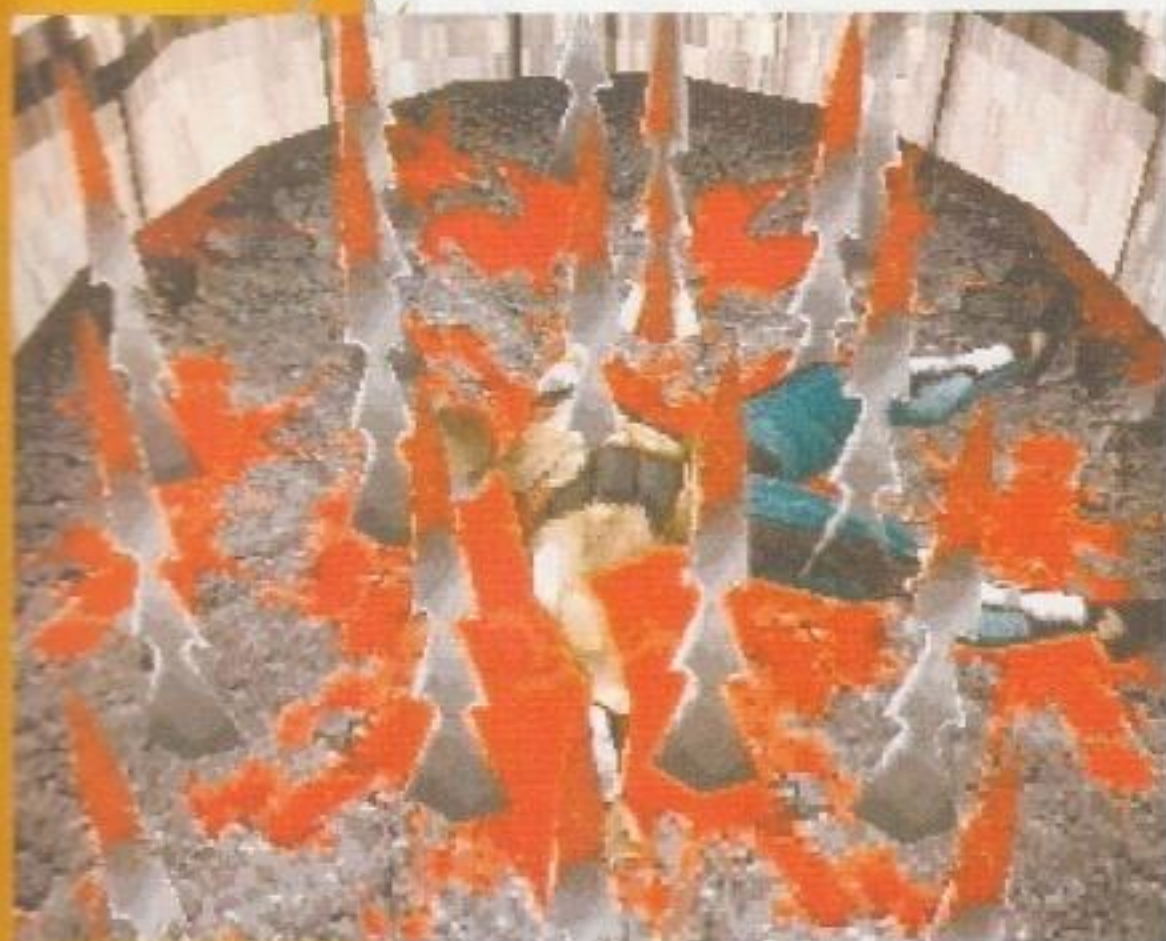
WINS 00 PUSH START FUJIN REIKO REIKO WINS

CASA MIDWAY

MORTAL KOMBAT 4

TI SPEZZO UNA GAMBINA

1/2

GLOBALE 87

posa da karateka; nel frattempo il RED, preso dal nulla più assoluto, viene scaraventato fuori dalla cucina via finestra da un barrito di una potenza ingiustificata partorito dal Barone "Ugola d'oro" Bossetti (Red e Bossetti sono due mentecatti che scrivono per TGM). E' lo scenario ideale per l'inizio del pestaggio su scala planetaria! Nikazzi non può essere da meno: si concentra sino ad aumentare di cinque volte la sua massa travolgendo il povero Raffo che, chiamati a raccolta i suoi poderosi muscoli, non riesce comunque a pompare abbastanza adrenalina per tempo. Ed ecco XAM lanciato a velocità folle per la potentissima mossa del tackle rotante! Niente, rimbalza lontano come una palla al contatto con Nik: il suo lipido non si perfora così facilmente! E allora il prode Maoranza si leva al di sopra degli altri e impone le sue manone sul capo degli attoniti presenti. "E' giunto, miei valorosi compagni, il momento di sfidarci in un regolare torneo senza esclusione di colpi e pertanto io vi invito a mostrare quanto di meglio sappiate fare...". La risposta unanime fu un pernacchione d'antologia e il caos continuò sovrano.

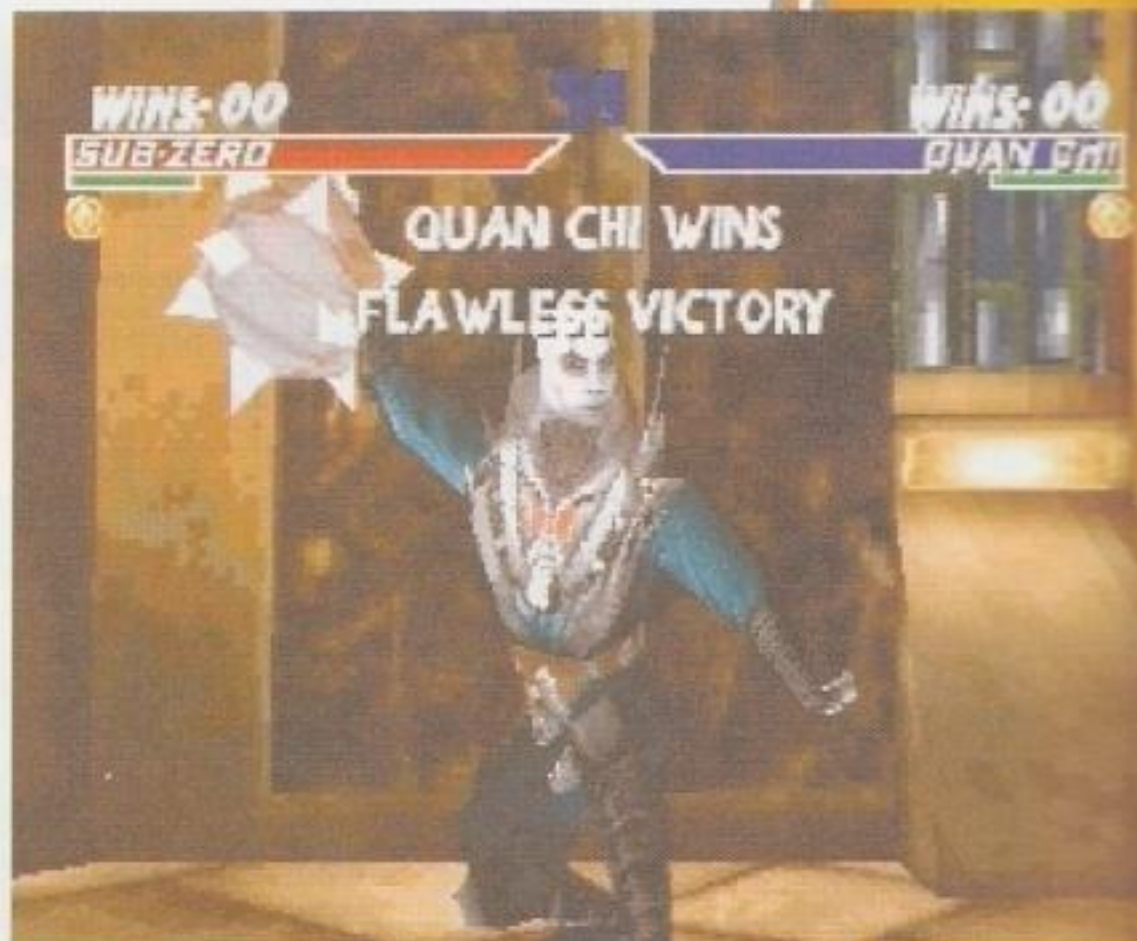
Ecco questa più o meno è la trama che si nasconde dietro la realizzazione di Mortal Kombat 4 (sono di nuovo Duspa e vi confesso che inizio a temere seriamente di riuscire a portare a termine questa recensione in maniera perlomeno decorosa). Rispetto alla versione N64, la conversione Playstation perde parecchi punti e il titolo in questione si rivela al di sotto della media. Sulla console della Sony esistono diversi picchiaduro 3D di gran lunga migliori e pertanto il verdetto non può essere positivo. Ma andiamo con ordine, cercando di scoprire quali siano i segreti del titolo targato Midway. Innanzitutto poligoni da tutte le parti, o quasi. I personaggi, infatti sono poligonali (anche se in alcuni frangenti non lo sembrano), così come alcuni elementi dei fondali (anche se in alcuni frangenti non lo sembrano). I vari lottatori, inoltre, possono spostarsi non solo lungo l'asse orizzontale (o verticale quando saltano come dei canguri) ma anche lungo un ipotetica linea di profondità (il movimento in questione è abbastanza limitato, ma c'è e consente di fare prodigiose schivate). I lottatori in ballo sono quindici più due segreti. I personaggi base sono una bella raccolta dell'evoluzione dei personaggi storici della serie (quindi Raiden, Liu Kang, Sonya Blade, Jhonny Cage e così via...), mentre i due segreti sono l'immancabile Goro e Noob Saibot. Un'altra cosa da segnalare è la presenza di armi. Ciascun lottatore, oltre alle consuete mosse e combo, infatti, ha la possibilità di uti-

XAM IL CAROGNONE

Voi non mi conoscete, ma io sono assolutamente certo di essere gradito e dunque mi introduco di prepotenza nel mezzo del fluire dell'aneddotica del Duspa per rifilarvi un paio di considerazioni mica da rídereT. Ho assistito il suddetto alfiere romano durante il tragico inserimento del CD nel lettore (era ancora aperto per le risate; sapete com'è, stava guardando una sessione di Pong... e gli è andato decisamente di traverso) e da allora è stato un susseguirsi di risate a ventre sciolto. C'è anche da precisare che avevo appena finito di assistere a una sessione di quelle cattive a Tekken 3 (che ha visto protagonista un MA assolutamente carismatico – non esattamente il più ignobile dei combattenti), in ogni caso non posso che riconoscere l'autoironia intrinseca nelle animazioni che, accanto a una giocabilità del tutto superflua, va a dipingere una situazione agli antipodi dell'edificante. Chiaro che c'è anche il tocco di classe, nella fattispecie rappresentato dalla presenza dell'arma e degli oggetti che possono essere raccolti; alla vista dell'arma che spiaccica l'avversario sullo schermo ho scagliato il pad per terra per contenere il succitato ventre che stava per avvoltolarsi in un autofatality. Il succo della questione è: se avete una vita miserabileT e non avete altro modo di tirarvi su, fate appello al vostro senso dell'humor e acquistate d'acchito MK4... Ah beh, non abbiamo parlato della grafica in bassa risoluzione; non è possibile che al giorno d'oggi girino ancora dei titoli in bassa risoluzione (forse il bamboccio non ha ben chiaro che nel Playstation non c'è una Voodoo 2... NdDuspis) Nel frattempo chiedo al Duspa di interrompermi in qualche modo, altrimenti gli saturo lo spazio di vaccate, e pensare che il mio primo box su ConsoleMania doveva riguardare uno dei titoli calcistici Konami... a proposito tutti a casa di MAO stasera, che il grande torneo ha da ripetersi, oltretutto con la presenza di alcune ragazze pon-pon di tutto rispetto (garantisce il Duspa). E non vi dico il premio per il vincitore...

http://www.oldgamesitalia.net/

sono sembrati i frame di animazione. Il gioco è veloce, ma le animazioni risultano un po' scattose. Finalmente sono state implementate le condizioni atmosferiche e in alcuni scenari una bella pioggerellina laverà il sangue dei lottatori. Come sempre, infatti, l'elemento gore la farà da padrone e il plasma allagherà gli schermi. La violenza, in tal senso c'è tutta (impossibile non citare i corpi che esplodono in mille brandelli di carne, il colpo di taglio che spezza la gambetta del malcapitato bersaglio o la presa con rompimento delle ossa del braccio) e la sensazione di fare male non è poca. Purtroppo molte mosse si rivelano ripetitive e la strategia degli incontri è abbastanza limitata. L'intelligenza artificiale non è elevatissima e si finisce con lo sbarazzarsi in un men che non si dica (talvolta anche ripetendo la stessa mossa) dei primi avversari, per poi scontrarsi con esseri invincibili nell'ultimo incontro. Peccato. Il gioco, comunque, non è solo violenza pura, ma anche un pizzico di ironia e demenzialità, basti pensare ai lottatori scaraventati

lizzare un'arma (generalmente da taglio). Il bello è che queste possono anche essere raccolte, magari dopo averle fatte volare di mano all'avversario. Lo stesso dicasi per alcuni oggetti presenti sullo scenario che possono essere usati come corpi contundenti. Non mancano nemmeno le prese e le fatality, mentre un po' pochini mi

verso il giocatore che si spiaccicano sull'immaginario vetro del televisore. Un po' poco per farmelo preferire alla perfezione assoluta di Tekken 3 o alle caratteristiche anatomiche di Dead or Alive. Saluto.

Stefano "DuspiS" Lisi

PLAYSTATION

GRAFICA	82
SONORO	84
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	84

Mortal Kombat 4 è stata una mezza delusione. Dopo la versione per Nintendo 64 era lecito aspettarsi qualcosa in più. Su Playstation esistono altri picchiaduro tridimensionali lontani anni luce sia in quanto a realizzazione tecnica che a coinvolgimento e divertimento. In ogni caso, qualche elemento positivo c'è e tutto sommato gli appassionati della serie non lo schiferanno più di tanto.

4 X 4 = 16, 8 X 8 = 64....e via così verso le vette inesplorate dell'umorismo...

Compiete diciotto anni, prendete la patente (al secondo tentativo, perché al primo quel fetente dell'esaminatore non mi ha accettato il passaporto come documento)[hahahahaha... NdAlex], vi comprate una Jeep Laredo 2500 di cilindrata con le ridotte, prenotate le vacanze di Natale in montagna, ci andate belli freschi con la vostra automobilina nuova nuova per sbeffeggiare gli amici che vanno a due all'ora con le loro catene e vi ritrovate sul passo del Gran San Bernardo con una bufera modello "spedizione all'Antartide" a scoprire che le ridotte sono rotte...Un incubo? No affatto, esperienza personale umiliantissima vissuta qualche anno fa in nota località sciistica svizzera. Uscito sano e salvo dall'esperienza motoristica, ho deciso di non mettere mai più i miei soldini in macchine che abbiano trazioni a più di due ruote, ma il resto della mia storia automobilistica ve lo spupazzerete al prossimo gioco di corse che recensirò...

Ora il dovere mi chiama e, anche questa volta, il supereroe qui presente cercherà di salvare la pecunia del vostro portafoglio da una fine immeritata e dolorosissima: l'acquisto di un gioco insulso. Ecco, i lettori di bigini saranno accontentati e potranno passare alla lettura di altre recensioni, per gli altri (una folla urlante e scalpitante che non sta più nella pelle al pensiero di leggere la mia ennesima fatica editoriale) vediamo di sviscerare (bleah, che schifo!) le ragioni di un giudizio così perentorio.

Off Road Challenge è un tipico gioco di corse e, come tale, vi mette a disposizione le solite opzioni: corsa libera, una modalità "Circuit" (nella quale per passare al circuito successivo dovete arrivare almeno al quarto posto, di otto, nella pista precedente) e la possibilità di giocare con un amico. Come avrete intuito, i mezzi a vostra disposizione non sono normali veicoli da strada ma potenti fuoristrada: ve ne sono otto disponibili in tutto, quattro selezionabili subito e altri quattro che lo saranno più in là nel gioco. Ogni

CASA	MIDWAY
	OFF ROAD CHALLENGE
DESCRIZIONE	CORSE 4X4
GIOCATORI	1/2

Voto: 74

veicolo ha diverse caratteristiche in quanto a velocità, potenza, maneggevolezza e peso e starà a voi scegliere il più adatto alla vostra inclinazione e al circuito che andrete ad affrontare. Suddetti circuiti sono sei e variano dal deserto più brullo, nelle vicinanze di Las Vegas (c'è anche l'area 51!), per poi passare alle spiagge di Baja e finire in paesaggi alpini con tanto di neve. Nella modalità "Circuit" potrete utilizzare i proventi delle corse (premi per il piazzamento e denaro raccolto direttamente sulla pista) per potenziare il vostro mezzo: pneumatici, motore, ammortizzatori, turbo e accelerazione. Ora aggiungiamo che sulla pista potrete raccogliere e utilizzare vari gadget (turbo, indistruttibilità e via nominando i soliti, originalissimi power-up) e avrete la descrizione completa del gioco più noioso che abbia recensito fino ad oggi. Tanta barbosa routine potrebbe essere salvata dalla realizzazione tecnica ma, anche qui, non ci siamo proprio. La grafica strappa appena una sufficienza e si segnala solo per la buona sensazione di velocità e i numerosi oggetti in movimento sul percorso (aerei, treni, trattori, dischi volanti); i paesaggi sono realizzati in maniera approssimativa e il tutto, macchine comprese, mostra una palette di colori decisamente scialba e ripetitiva. Ci sono tre visuali disponibili e solo quella interna alla macchina riesce a regalare un pizzico di emozione: per il resto, il realismo del modello di guida è nullo, niente derapate né perdita di controllo della vettura, il joystick risolve subito con un piccolo tocco qualsiasi problema in cui possiate incorrere. Il gameplay è senza senso: un gioco che si chiama Off Road Challenge non può non permettere neanche un po' di "fuoristrada", facendo scontrare la macchina contro barriere invisibili appena si finisce lontani dalla pista; inoltre gli scontri producono più dei rimbalzi che ri-

proiettano la macchina in strada che dannosi incidenti - ridicolo. Il sonoro (mono) è anch'esso mediocre con cinque musichette selezionabili a mo' di radio e degli effetti sonori che si limitano a fare appena appena il loro dovere. Di tutto questo la longevità soffre in maniera lacerante e dopo aver visto le sei piste, peraltro tutte accessibili dall'inizio attraverso la modalità "just race", e utilizzato le otto macchine, comunque tutte uguali da guidare, non avrete grossi stimoli a reinserire la cartuccia nella console. Qualcuno di voi, preso dalla disperazione per aver fatto un acquisto tanto scriteriato e non aver ascoltato il recensore qui presente (miii il mio recensore preferito!), potrà cercare di prolungare la vita di questo gioco aumentando il livello di difficoltà (ce ne sono cinque) e magari usando marce manuali...Tutto inutile, il vostro cervello rifiuterà di cooperare con una pantomima tanto squallida. Certo, c'è sempre la possibilità di giocare in due, ma anche qui ci sono dei problemi: non ci sono sul percorso altri veicoli (che avrebbero aggiunto un po' più di pepe alla corsa) e il frame-rate (unica cosa positiva nel gioco singolo) soffre terribilmente. L'unica cosa divertente da fare è cercare di saltare con la propria vettura sopra all'avversario, magari con un rumble-pack inserito.

In definitiva, questo gioco non è orrendo, semplicemente non aggiunge nulla al panorama del Nintendo 64 e tutto quello che fa è riproporre uno schema di gioco decisamente datato utilizzando grafica, sonoro e gameplay anche loro molto (ma molto) datati. Se siete degli appassionati di questo genere e fremete per trovare dei giochi che vi soddisfino... Resistete e aspettate 4X4 Mud Monsters. Buona camicia a tutti.

Davide Pessach

NINTENDO 64

GRAFICA	70
SONORO	75
GIOCABILITÀ	75
LONGEVITÀ	60

GIUDIZIO

Un gioco banalissimo che fa tutto in maniera mediocre e non ha nessuna peculiarità interessante.

http://www.oldgamesitalia.net/

PREMIER MANAGER 98

Alla mitica (?!?) serie "Actua Sports" della Gremlin si va ad aggiungere un manageriale. Ma ce n'era veramente bisogno?

A me i manageriali piacciono un casino e difficilmente riesco a non divertirmi o farmi tirare dentro da questo genere di giochi, anche quando la qualità non è proprio ad alto livello. Devo anche dire che di contro non ho mai trovato il manageriale definitivo, quello cioè che mi manda fuori di testa per completezza, complessità, immediatezza d'utilizzo e altre cosette del genere. Forse un gioco così non esisterà mai e trovarmi davanti a un prodotto tipo quello di cui devo parlare in queste pagine non fa che rafforzare questo mio pensiero. Quando il mio fratellino mi ha portato a casa questo titolo, chiedendomi se avevo tempo per farne la recensione, ho detto subito che non ci sarebbero stati problemi, ma non sapevo ancora a cosa andavo incontro. Figuratevi cosa ha potuto pensare quando, svegliandosi all'alba e trovandomi ancora attaccato alla PSX, mi ha chiesto "Ma almeno è bello?" e si è sentito rispondere "No, per niente!". A questo punto la domanda sorge spontanea: "E allora che razzo ci fai ancora lì ?!?". Risposta sconsolata: "Volevo vedere se almeno qualcosa di bello c'era (sigh!)". Questa è la premessa, ora se volete potete andare avanti a leggere, oppure cercatevi un'altra recensione che possa attirare maggiormente la vostra attenzione, ma visto lo sforzo fatto per scrivere spero che almeno qualcuno di voi arrivi fino in fondo! [Beh, se ti può consolare io lo devo fare per forza. Almeno uno c'è...

CASA: GREMLIN
PREMIER MANAGER 98
MANAGERIALE BRUTTINO
GIOCATORI: 1-4

NdAlex].
Si fa prima a elencare quello che c'è in questo gioco che non quello che manca, visto quanto il suddetto sia scarno e povero d'idee. Sinceramente non riesco a capire che utilità possa avere mettere sul mercato un titolo così. Tutto quello che c'è è ridotto ai minimi termini, solo lo stretto indispensabile e qualche volta anche meno: i menu sono brutti e scomodi da gestire (almeno con il pad) e accompagnati da un sonoro minimalista.
La sezione delle finanze della squadra prevede solo la possibilità di variare il prezzo del biglietto (e non è possibile aumentare la capienza dello stadio), la gestione della squadra prevede 10 tipi di schieramento diversi, quattro impostazioni regolabili in tre livelli diversi per il tipo di gioco da adottare, oltre a nove possibilità d'allenamento. I giocatori sono definiti da una decina di parametri, la partita può essere gestita direttamente guardando il cronometro che scorre e due barre indicano la divisione del possesso di palla e la parte di campo in cui si gioca, oltre ad alcuni dati (tiri, corner, ecc.) aggiornati in tempo reale. C'è anche la possibilità di cambiare formazione e tattiche e alla fine si possono vedere le azioni salienti della partita alla tv (i cosiddetti "highlight"), altrimenti potete decidere di andare a vedere direttamente le azioni salienti lasciando che gli eventuali cambi di giocatori e tattiche siano gestiti automaticamente, conoscendo il risultato della partita solo al termine (dopo un po' ho deciso di optare per la seconda possibilità, visto che i risultati sembrano decisi in partenza: ho provato a giocare almeno una decina di volte la stessa partita adottando tattiche e moduli sempre differenti e il risultato è sempre stato lo stesso: 1 a 0 per i miei avversari e, tranne una volta, il marcatore è stato sempre lo stesso! Bello vero?). A proposito delle azioni, queste sono proposte con grafica tridimensionale estremamente semplice, con inquadrature che talvolta le rendono totalmente incomprensibili e l'unica cosa particolare è che le azioni in cui viene segnato un gol vengono riproposte tre volte, l'ultima con indicatore della velocità e distanza dei tiri e passaggi che sono stati effettuati (che trovata geniale!).
Per il resto le solite classifiche delle varie leghe (premier e altre tre), classifica dei cannonieri, formazione ideale per ogni giornata di campionato e risultati vari, compresa la coppa dei campioni (che qui viene chiamata Super League e a cui partecipano sempre le stesse squadre, a parte quelle qualificate da Premier League e coppe inglesi). La sezione riguardante il mercato permette di vedere i giocatori in lista trasferimenti, divisi per ruolo e per qualità, oppure cercare il giocatore che fa al caso nostro nelle rose delle squadre presenti nel gioco (divisi per ruolo e squadra di appartenenza). C'è poi la possibilità di appioppare uno scout alle calcagna di un giocatore (solo quelli in lista di trasferimento) per sapere che voti prende nelle partite in cui gioca, mentre il resto delle informazioni (ruolo, costo, ecc.) è disponibile da subito.
Per quel che riguarda le opzioni generali del gioco, all'inizio di una partita si può scegliere se bloccare l'età dei giocatori in modo che rimangano sempre gli stessi; bisogna poi scegliere se giocare una partita normale, selezionando una qualsiasi squadra tra quelle presenti, oppure la modalità "carriera", scegliendo tra 10 squadre di terza divisione per cercare poi di arrivare alla Premier League. Durante il gioco si possono poi disabilitare gli highlight delle partite, oltre al sonoro (scelta consigliata vista la qualità degli effetti). E adesso parliamo della cosa più esilarante del gioco, ovvero il salvataggio delle partite: il giochino ha bisogno solamente di 15 blocchi di memoria (un'intera memory card) per salvare una partita! Non lo trovate assolutamente incredibile?...

Manuel Auletta

PLAYSTATION

75	GRAFICA
50	SONORO
75	GIOCABILITÀ
70	LONGEVITÀ

Se siete amanti (ma proprio amanti) di questo genere di titoli, Premier Manager 98 potrebbe anche interessarvi. Sappiate però che anche se fate parte della categoria degli "appassionatissimi" dovrete avere anche un gran fegato per sopportare tutte le brutture che vi si pareranno davanti dopo avere acceso la vostra fida PSX.

xenia

VISITATE IL SITO DI

Playstation Force

on li

xenia on line

WWW.XENIA.IT

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"Bambino con il kimono bianco e la fascia sulla testa, scusa, non è che mi daresti una caramella?" – "No" – "Dai per favore..." – "Ti ho detto di no!" – "Ma dai che te ne fai di tutte quelle caramelle?" – "Affari miei" – "Dai, dai, dai, dai..." – "HADUUUUKEEEENNNNNNN!!!!"

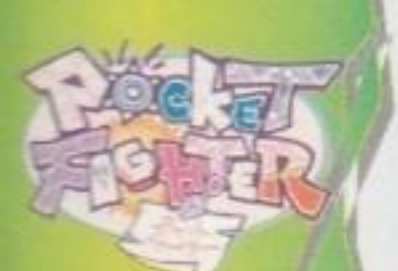
Che scena, me la sono sempre sognata... Un bambinetto pacioccoso che va dal suo corrispettivo super deformed e che viene preso a cartoni a suon di Dragon Punch: scena vera, stai male te lo spiego!

Ma forse non è il caso di mettere così a nudo i propri sogni proibiti, non mi sembra giusto. Comunque sia, sono sempre stato un grande fan della serie di Street Fighter e l'idea di Puzzle Fighter mi aveva veramente entusiasmato perché, al di là dello splendido gioco, facevano capolino alcuni personaggi tratti dalle varie serie di picchiaduro bidimensionali firmati Capcom in versione super deformed, uno stile giapponese che personalmente ho sempre adorato.

E siccome alla Capcom sanno perfettamente che cosa piace alla gente, ecco nascere Pocket Fighter, l'ultimo capitolo della saga dei picchiaduro bidimensionali infiniti prodotti dalla storica software house nipponica.

A dire il vero Pocket Fighter è sì un picchiaduro, ma non è assolutamente da prendere sul serio, anzi.

Per farla breve, potremmo dire che si trat-

CASA SOFTWARE	CAPCOM
TITOLO	POCKET FIGHTER
	PICCHIADURO INFANTILE
GIOCATORI	1-2

ta di una sorta di parodia che comunque conserva gli elementi tipici del picchiaduro, ovvero pestare a sangue l'avversario. Ma in Pocket Fighter quello che più conta non sono certo le frattaglie sparpagliate in giro per lo schermo alla Mortal Kombat, bensì l'ironia e la simpatia dei personaggi unitamente ai tributi più o meno visibili a quindici anni di storia della Capcom. I fondali, infatti, pullulano di personaggi provenienti dai vecchi Street Fighter e dai giochi della Capcom più in generale: non vi capiterà di rado infatti di venire distratti dal Donovan di Darkstelkers che si lancia prono sul ghiaccio ridendo, oppure da Bison, Sodom e compagnia bella impegnati a mangiare degli spaghetti di riso.

I personaggi presenti in Pocket Fighter sono presi dalle più famose produzioni Capcom e principalmente da Street Fighter e Darkstalkers (Ryu, Ken, Donovan, Chun-Li, Ibuki, Sakura, Shien-Ko che è stata ribattezzata Lei Lei, Felicia, Morrigan e Zangief).

Ho già detto che Pocket Fighter è un picchiaduro bidimensionale ma leggermente più semplificato: i tasti da usare sono semplicemente quattro e si possono riassumere in pugno, calcio, special e sbeffeggiamento (che attua le famose Reversal). Siccome Pocket Fighter è un picchiaduro basato su un puzzle game che a sua volta è ispirato a un picchiaduro, era lecito aspettarsi l'inserimento di qualche caratteristica propria di Super Puzzle Fighter. I combattenti infatti hanno nella parte bassa dello schermo tre indicatori. Questi tre indicatori indicano il livello di potenza delle tre mosse principali (appunto calcio, pugno e special). Per aumentare il livello di questi attacchi durante il combattimento è necessario raccogliere delle gemme che appaiono casualmente sul campo di battaglia oppure che vengono rilasciate dall'avversario quando colpito (ecco ciò che accomuna Puzzle Fighter e Pocket Fighter). Maggiore è la potenza dei vostri livelli, maggiore sarà il danno inflitto all'avversario. Le super e le special vengono prese pari pari da Street Fighter Alpha ed è altrettanto macchinosa la loro esecuzione: per fortuna è stato messo a disposizione un Training Mode, nel quale ci si può impratichire con il proprio lottatore preferito.

Tornando per un attimo alle barre dei livelli, devo segnalare come per ogni attacco specifico, sia esso pugno, calcio o special, venga anche indicata una mossa con tanto di movimento da effettuare. Insomma per avere tre attacchi di discreta potenza basta "copiare" il movimento dal fondo dello schermo, ma è pacifico che per ottenere il meglio si debba ricorrere alla pratica per scoprire nuovi attacchi (che comunque sono le solite mezze lune, avanti indietro calcio e via dicendo).

Rispetto ai canonici picchiaduro firmati Capcom, è stata inserita anche l'opzione Running Battle, che mette il giocatore in grado di affrontare dodici lottatori avver-

RIVAL SCHOOLS: LEGION OF HEROES

Annunciato un po' a sorpresa all'ultimo E3, Rival Schools è il secondo tentativo della Capcom di entrare nel mondo dei picchiaduro tridimensionali. Dalle prime immagini mi era sembrato un clone di Dead Or Alive, ma ora che hoo E3, Rival Schools è il secondo tentativo della Capcom di entrare nel mondo dei picchiaduro tridimensionali. Dalle prime immagini mi era sembrato un clone di Dead Or Alive, ma ora che ho avuto la possibilità di giocare una versione dimostrativa sul CD di Pocket Fighter, posso tranquillamente dire che ci troviamo di fronte a uno dei titoli più interessanti previsti entro la fine dell'anno. Rival Schools (o Legion Of Heroes che dir si voglia) è dannatamente bello, sia da vedere che da giocare. Come accade in X-Men Vs. Street Fighter, è possibile scegliere due personaggi contemporaneamente, anche se non è prevista la possibilità di un vero e proprio tag team (o almeno mi è sembrato): l'utilità di questa scelta è data dal fatto che le differenti combinazioni di lottatori danno vita a super mosse combinate da fare rabbrividire persino i personaggi di Dragon Ball Z. Rival Schools è ambientato nei licei giapponesi (e chi ha visto OAV tipo "Due Come Noi" saprà che lo sport preferito dagli studenti nipponici è prendersi a mazzate tra scuole diverse).ermine e pertanto vi rimando a una preview più approfondita o addirittura la recensione nei prossimi due o tre numeri. Saluuutoo!

sari e farli fuori nel minor tempo possibile. Inoltre, l'energia non viene mai ripristinata completamente e in questo senso somiglia molto alla modalità Survival di Tekken.
Per chiudere il discorso opzioni, mi tocca anche parlare della sezione test attitudinale, che traccia il profilo caratteriale del nemico che si andrà ad affrontare. Sinceramente non ho ben capito il significato di questa modalità, anche perché a dire il vero non ho ancora imparato il giapponese e forse in cinque anni che lavoro su ConsoleMania, un paio di paroline avrei fatto bene a ricordarmele: ma che ci volete fare, ne riparleremo in sede di update, se mai ci sarà...

La grafica merita un discorso a parte.
Non essendo assolutamente innovativa o tantomeno sbalorditiva, alla Capcom hanno pensato di infarcirla di tocchi di classe da Oscar. Ogni personaggio, anche quando esegue una delle combo più banali, subisce una mutazione, nel senso che cambia completamente vestito, come del resto nella più pura tradizione delle demenzialità nipponiche. Non stupitevi quindi, se usando Chun-Li la vedrete trasformare in Jill di Resident Evil, con tanto di lanciarazzi, oppure Felicia in un clone di Megaman!
Il tutto mentre si sta giocando, quindi vi posso lasciare immaginare il grado di concentrazione che uno riesce a raggiungere, ehehehehe...
Ma una delle sorprese più gradite è senza dubbio la presenza di un dimostrativo di uno dei picchiaduro più attesi della prossima stagione, Rival Schools, il secondo tentativo da parte della Capcom per sfondare nel mondo dei picchiaduro tridimensionali dopo il tentativo parzialmente fallito di Street Fighter EX.
Ma per saperne di più, dovrete leggere l'apposito box sparpagliato da qualche parte in queste pagine...

Andrea "Ve l'avevo detto che la Francia vinceva i Mondiali!" Della Calce

PLAYSTATION

GRAFICA	92
SONORO	88
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	83

Molto bello da vedere, un po' meno da giocare. Scemato l'entusiasmo iniziale, Pocket Fighter rimane quello che è, un giochino e mai come ora il vezzeggiativo è d'obbligo. Rimane comunque un titolo accattivante e ben congegnato, divertente e piacevole, ma solo se avete qualcuno con cui giocarci...

http://www.oldgamesitalia.net/

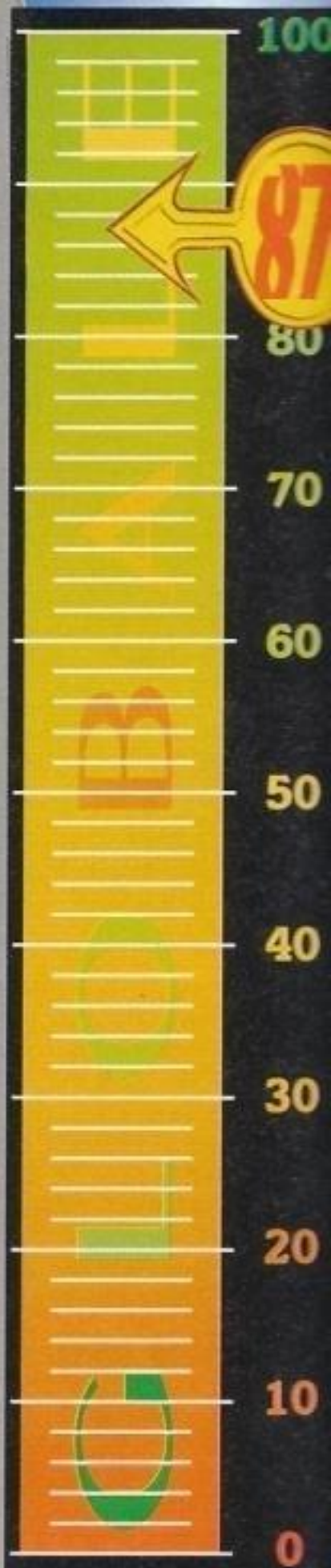
100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

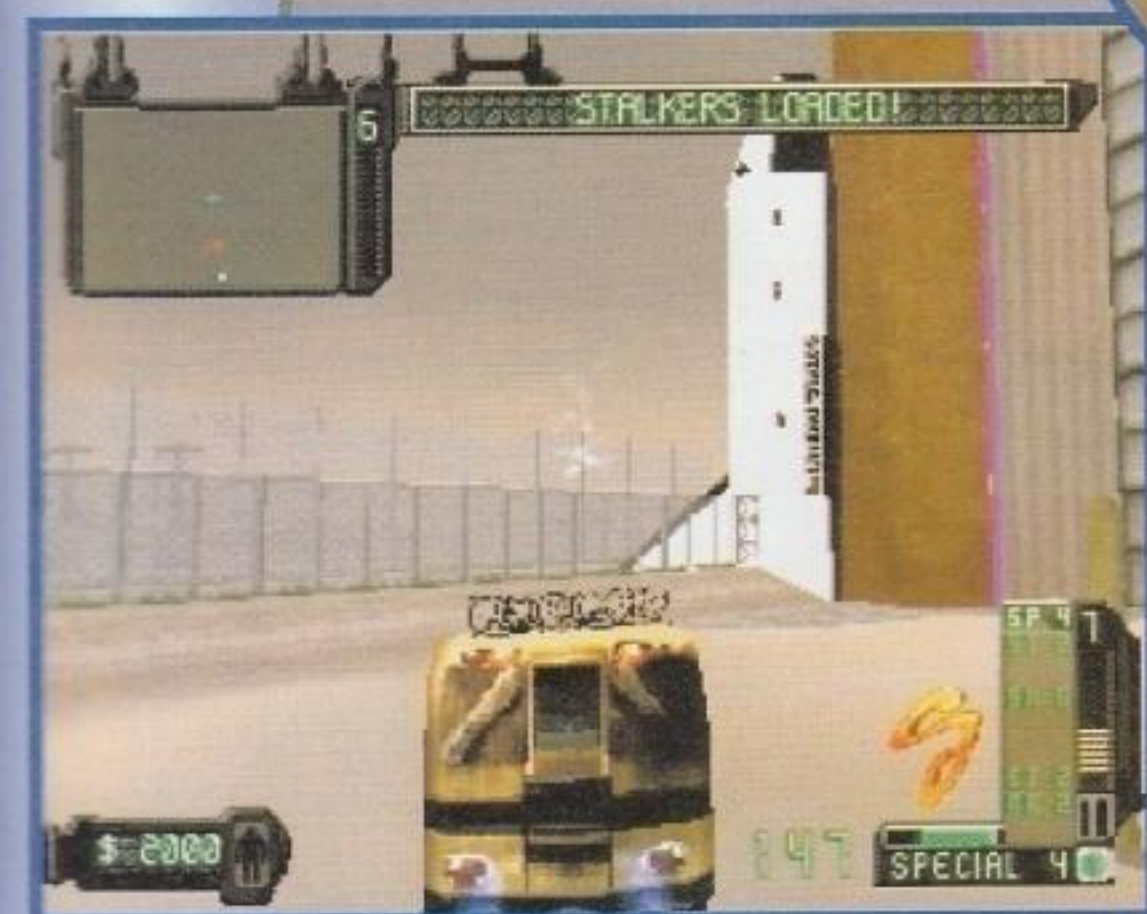
87

GIUDIZIO

Che bello, che bello arrivano le vacanze...

Ragazzi, io domani mattina con grande gioia abbandono la mesta Monza per un viaggio che potrebbe rivelarsi senza ritorno. Un Interrail di venti giorni in Francia, Belgio ma soprattutto Olanda è una delle cose migliori che ci si possa aspettare dalla vita. Non so perché ma io e i miei amici siamo magneticamente attratti dalla meravigliosa Olanda, piena di Coffe shop e... ehm, volevo dire di monumenti di grande valore artistico e bellezza. Da non sottovalutare anche la permanenza in Francia proprio durante la finale dei Mondiali, che vede impegnata la nazionale di casa. Dopo quello che è successo con l'Italia non preoccupatevi se sentite Paolo Frajese che parla di disordini nella capitale causati da teppisti di provenienza italiana: siamo certamente noi. Non vedo l'ora di partire, prima tappa Lione e poi il nulla; così sì che mi piace viaggiare: niente limiti, niente orari e soprattutto niente freni inibitori. Ma, considerato che devo ancora preparare lo zaino e scrivere quest'articolo, direi che è ora di raccontarvi qualcosa su questo gioco, altrimenti poi dite che su ConsoleMania i redattori parlano dei fatti propri e non dei titoli recensiti e così mi ferite e poi ci resto male.

Rogue Trip è commercializzato dalla GT Interactive (quella di Oddworld per intendersi), ma è stato sviluppato da una casa di programmazione di nome Single Trac. I più attenti tra voi la ricorderanno di certo, in quanto in passato ha realizzato giochi di buon livello come i due Jet Moto e i due Twisted Metal, di cui sono un grande estimatore. Sembra che non solo a me ma anche ai ragazzi di Single Trac sia piaciuta l'idea di fondo di questi titoli e quindi eccoci qua a parlare di un evoluzione di Twisted Metal. Le similitudini sono molte (forse troppe), a partire dal genere di gioco fino ad alcune armi speciali e allo stile di fondo improntato più alla demenzialità che a un approccio serio e realistico. Già l'aspetto degli 11 concor-

CASA	GT INTERACTIVE
TITOLO	ROGUE TRIP
	IL GIOCO DEI TASSISTI PSICOPATICI
	GIOCATORI 1- 4

ROGUE TRIP

renti che si possono scegliere (e persino i loro nomi) dà un'idea ben chiara al riguardo. Non so, un tipo che si chiama Meat Wagon e gira con un'auto gialla con un gigantesco wurstel sul tetto già è indicativo, senza parlare di tale Rock n' Rule, un specie di Elvis demenziale.
Le modalità di gioco sono un buon numero ma mi sono sembrate un po' troppo simili tra loro. Il gioco vero e proprio corrisponde alla modalità Vacation, quella che porta le maggiori innovazioni e che più si distingue dai canoni del genere. Lo scopo di ogni livello rimane quello di distruggere le auto degli altri concorrenti (e da qui non si scappa), ma c'è il piacevole diversivo di dover raccattare un turista che è in giro in ogni livello. Questi si rivela molto utile in quanto vi dà parecchi soldini se lo portate a fare le foto nei punti indicati sul radar in alto a sinistra e rappresentati sullo schermo da un cartello con una macchina fotografica. Se riuscite a rimanere sul punto indicato per un paio di secondi venite ripagati con un bel bonus di denaro e potete poi ripartire verso un altro punto panoramico, se così li vogliamo chiamare. I soldi guadagnati col lavoro di tassista accompagnatore si rivelano molto utili per due scopi: riparare la macchina e upgradare le armi. Queste operazioni non si compiono in tutta tranquillità alla fine del livello, ma durante il gioco, passando sotto delle apposite porte; quindi finché non si ha abbastanza denaro non si può recuperare dai danni subiti o aumentare la potenza di fuoco. Il problema è che di turista ce ne è uno solo per livello e anche i vostri avversari sono molto interessati al mero denaro, quindi si scatenano delle lotte apocalittiche per offrire i propri servigi di tassista ai grassi turisti in sandali e camicia hawaiana. Questi sono visibili durante la partita perché hanno una freccia verde sopra la testa quando sono in giro per il livello, altrimenti se qualche avversario vi ha preceduti, la freccia è sopra la sua auto in modo da rendere facile il riconoscimento e la caccia. Se il turista è a bordo di un'altra auto, ci sono solo due modi per farlo uscire: distruggere il nemico (in questo caso il turista sparato in aria dall'esplosione se ne scende lì vicino col paracadute) oppure colpirlo con un'arma speciale particolare che espelle il pacioccoso visitatore dall'auto dell'avversario, senza però causare danni a questo. Molti bonus sono sparsi anche per il livello o nascosti in particolari punti di esso. Le armi sono tantissime ma la loro divisione in mitragliatore (uguale per tutti), colpo speciale (che caratterizza ogni vettura) e numerose armi secondarie mi sem-

bra un po' troppo pedissequamente ripresa da Twisted Metal.
Dicevo di altre modalità di gioco, che però mi hanno lasciato un po' di amaro in bocca. Il Challenge altro non è che affrontare un livello senza l'impiccio del turista dedicandosi solo alla distruzione più sfrenata. Infine il Getaway vi permette di affrontare il livello che volete, a mano a mano che li attivate raggiungendoli nel Vacation. A proposito di livelli: ce ne sono 12 di base più qualcuno bonus, un buon numero, anche perché quelli più avanzati sono abbastanza ampi e ricchi di elementi che si possono abbattere. A dire il vero quasi tutto si può abbattere e questa elevata interazione coi fondali aumenta la giocabilità, visto che spesso colpendo pareti o palazzi si scopre di poter raggiungere aree prima fuori dalla nostra portata.
Molto coinvolgenti le possibilità di gioco in coppia (o in quattro linkando due console).Si può affrontare la modalità Vacation cooperando con un amico (anche se aumenta molto la confusione), ma soprattutto sfidarlo in uno qualsiasi degli scenari raggiunti. Soprattutto questo deathmatch mi ha acchiappato parecchio e mi è sembrata la cosa migliore del gioco, insieme alla caccia al turista in modalità singola.
Tecnicamente parlando, Rogue Trip non è un gioiello ma non se la cava male. Le auto sono abbastanza originali ma realizzate non troppo bene. Molto meglio i livelli che mi sono piaciuti come design e inventiva. In generale i programmatori hanno optato per l'uso di poche texture ma in questo modo hanno mantenuto un buon frame rate, rendendo l'azione molto frenetica, e hanno escluso quasi completamente i problemi di bad clipping che spesso affliggono questo tipo di giochi. Inoltre la linea dell'orizzonte è molto profonda e questo si rivela utile quando si è alla disperata ricerca di una porta rigeneratrice o alla caccia di qualche avversario. Gli effetti delle armi speciali e delle esplosioni invece sono un po' deludenti e sulla Play si è visto molto di meglio. Ottimo il sonoro con musiche differenti ma molto godibili anche al di fuori del contesto di gioco. Si va da tracce che mi hanno ricordato molto i Blues Brother a vere e proprie canzoni rap; soltanto normali gli effetti sonori.
Buone vacanze a tutti!

Andrea "Ci vediamo ad Amsterdam" Loiudice

PLAYSTATION

GRAFICA	88
SONORO	91
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	85

Divertente, giocabile ma alla lunga ripetitivo. Questa mi sembra la definizione migliore di Rogue Trip. Questo tipo di titoli mi è sempre piaciuto e quest'ultimo non fa differenza ma mi aspettavo qualcosa di più che il semplice inserimento del turista (per quanto molto carino) in uno schema di gioco trito e ritrito. Qualche innovazione in più rispetto ai vecchi Twisted Metal non avrebbe guastato, ma i Single Trac sono voluti andare sul sicuro confezionando un prodotto buono ma che fatica ad elevarsi dalla media

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 41100 MODENA
TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

Bust-a-Move 2 DX 65.000 — Syn 95.000 — Formula 1 97 95.000 — Ghost in the Shell 89.000 — Klonoa 89.000 — Kula World 89.000 — Rascal 85.000 — Resident Evil 2 99.000 — Gran Turismo 89.000 — Snow Break 79.000 — Pitfall 3D 89.000 — Spawn 79.000

TITOLI PLAYSTATION PAC

Titolo		Prezzo
BREAT OF FIRE 3	L.	95.000
MEDIEVIL		TEL.
MORTAL KOMBAT 4	L.	95.000
PAX CORPUS	L.	79.000
DEAD OR ALIVE	L.	89.000
BROKEN SWORD 2	L.	89.000
ROAD RASH 3D	L.	89.000
CROC	L.	79.000
COLIN MCRAE RALLY	L.	95.000
SENTINEL RETURNS		TEL.
WWF WARZONE	L.	95.000
DYNASTY WARRIOR	L.	79.000
ALUNDRA ITALIANO	L.	95.000
BLOODY ROAR	L.	89.000
ACTUA SOCCER 2	L.	95.000
EVERYBODY3S GOLF	L.	79.000
DISCWORLD 2	L.	85.000
THEME HOSPITAL	L.	89.000
X-MAN CHILDREN OF THE ATOM	L.	89.000
NHL BREAKAWAY 98	L.	79.000
MAGIC THE GHATERING	L.	79.000
JUDGE DREDD	L.	79.000
V-BALL	L.	89.000
PREMIER MANAGER	L.	95.000
WORLD CUP 98	L.	89.000
POPULUOS		TEL.
COOLBOARDER 2	L.	85.000
BUSHIDO BLADE	L.	89.000
KICK OFF MANAGER	L.	95.000
BATMAN &ROBIN	L.	95.000
TOTAL NBA 98	L.	79.000
SUPER PANG COLLECTION	L.	89.000
NEED FOR SPEED 3	L.	89.000
CONSTRUCTOR	L.	95.000
SKULLMONKEYS	L.	79.000
ACE COMBAT 2	L.	89.000
C&C RED ALERT	L.	89.000
AUTO DESTRUCT	L.	79.000
TOCA TOURING CAR	L.	89.000
DEVIL'S DECEPTION	L.	79.000
NEWMAN HASS RACING	L.	85.000
ADIDAS POWER SOCCER 2	L.	79.000
TREASURE OF THE DEEP	L.	89.000
TOMMY MAKINEN RALLY	L.	89.000

SONY PLAYSTATION PAL CON DUAL SHOCK
L. 295.000

TITOLI PLAYSTATION PAL. L. 49.000

DIE HARD TRILOGY / CRASH BANDICOOT / FATE TO BLACK
ADIDAS POWER SOCCER / SOUL BLADE / COMMAND & CONQUER
PARAPPA THE RAPPER / NANOTEK WARRIOR / SPICE WORLD
XEVIOUD 3D/G+ / DESTRUCTION DERBY 2 / SOVIET STRIKE
TEKKEN 2 / WIPEOUT 2097 / RAYMAN / FORMULA 1 /PANDEMONIUM
GRID RUN / NHL 97 / MORTAL KOMBAT TRIL.
INT. SUPER STAR SOCCER L. 55.000 / TOMB RAIDER L. 55.000

Joystick 55.000 — Hercules Adventures 79.000 — Colin McRae Rally 95.000 — Warhammer Dark Omen 89.000 — Total NBA 98 79.000

ACCESSORI SONY PLAYSTATION

Accessorio		Prezzo
JOYPAD DUAL SHOCK	L.	59.000
ACTION REPLAY 2.00	L.	99.000
VOLANTE VIBRANTE	L.	139.000
JOYPAD ORIG. COLORATI	L.	39.000
RESIDENT EVIL PAD	L.	75.000
MEMORY CARD ORIG.	L.	39.000
CAVO ESTENSIONE JOYPAD	L.	15.000
JOYPAD INTERACT NERO	L.	15.000
CAVO SCART	L.	29.000
CAVO ANTENNA RF-UNIT	L.	29.000
MEMORY CARD 24 MEGA	L.	89.000
JOYSTICK PS ARCADE	L.	55.000
MOUSE+TAPPETINO	L.	65.000
PISTOLA NAMCO G-CON45		TEL.
ASCII GRIP	L.	55.000
PAD-STICK 6 PEZZI	L.	15.000

GIOCO + PISTOLA 145.000

TITOLI SONY U.S.A / JAPAN

Titolo		Prezzo
THUNDERFORCE 5 JAP	L.	139.000
TAIL CONCERTO JAP	L.	139.000
TEKKEN 3 JAP	L.	129.000
SOUKAIGI JAP	L.	139.000
G-DARIUS JAP	L.	135.000
BUSHIDO BLADE 2 JAP	L.	129.000
CHOCOBO DUNGEON JAP	L.	119.000
SATELLITE TV JAP	L.	119.000
SAMURAI SHODOWN 1&2 JAP	L.	119.000
NAGANO OLYMPIC 98 JAP	L.	99.000
XENOGEARS JAP	L.	129.000
DRUID RPG JAP	L.	119.000
X-MAN vs STREET FIGHTER	L.	119.000
TALES OF DESTINY JAP	L.	119.000
MEGAMAN NEO JAP	L.	119.000
MARVEL SUPER HEROES JAP	L.	119.000
TACTICS OGRE USA	L.	125.000
MORTAL KOMBAT 4 USA	L.	119.000
ROAD RASH 3D USA	L.	119.000
WCW NITRO USA	L.	119.000
EINHANDER USA	L.	119.000
SAGA FRONTIER USA	L.	119.000
FORMULA 1 97 USA	L.	99.000
ONE USA	L.	65.000
STREET FIGHTER EX PLUS	L.	65.000
RESIDENT EVIL DIR.CUT	L.	65.000
RED ASPHALT USA	L.	65.000
GHOST IN THE SHELL USA	L.	65.000
CRASH BANDICOOT 2 USA	L.	65.000
MORTAL KOMBAT MIT. USA	L.	65.000
VIRTUAL RALLY USA	L.	65.000
CARMAGEDDON USA		TEL.

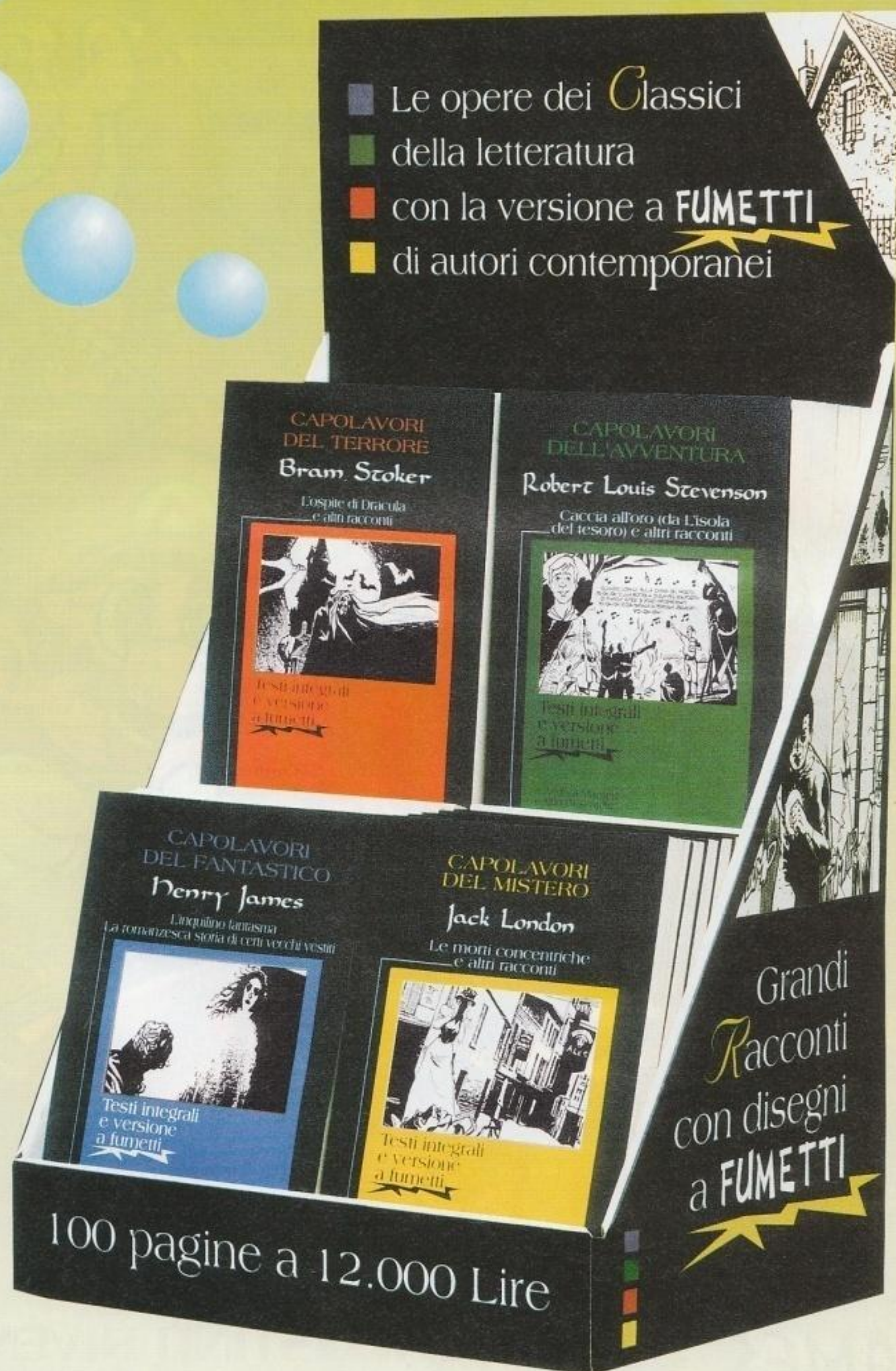
Joypad 55.000 — Heart of Darkness 89.000 — Rally 89.000 — World Cup 98 89.000 — Crash Bandicoot 2 85.000 — Diablo 89.000

TUTTI I MARCHI E I LOGOTIPI APPARTENGONO A I LEGGITTIMI PROPIETARI

SPEDIZIONI CON CORRIERE / EXECUTIVE CONSEGNA 24/48 ORE
PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE / NOVITA' SETTIMANALI
DA TUTTO IL MONDO / VENDITA PER CORRISPONDENZA

I PREZZI RIPORTATI IN QUESTA PAGINA SONO PER LA VENDITA PER CORRISPONDENZA

Armored Core 89.000 — Treasures of the Deep

IN TUTTE LE LIBRERIE E FUMETTERIE

- Le opere dei Classici
- della letteratura
- con la versione a FUMETTI
- di autori contemporanei

CAPOLAVORI DEL TERRORE
Bram Stoker
L'ospite di Dracula e altri racconti
Testi integrali e versione a fumetti

CAPOLAVORI DELL'AVVENTURA
Robert Louis Stevenson
Caccia all'oro (da L'isola del tesoro) e altri racconti
Testi integrali e versione a fumetti

CAPOLAVORI DEL FANTASTICO
Henry James
L'inquilino fantasma
La romanzesca storia di certi vecchi vestiti
Testi integrali e versione a fumetti

CAPOLAVORI DEL MISTERO
Jack London
Le morti concentriche e altri racconti
Testi integrali e versione a fumetti

Grandi Racconti con disegni a FUMETTI

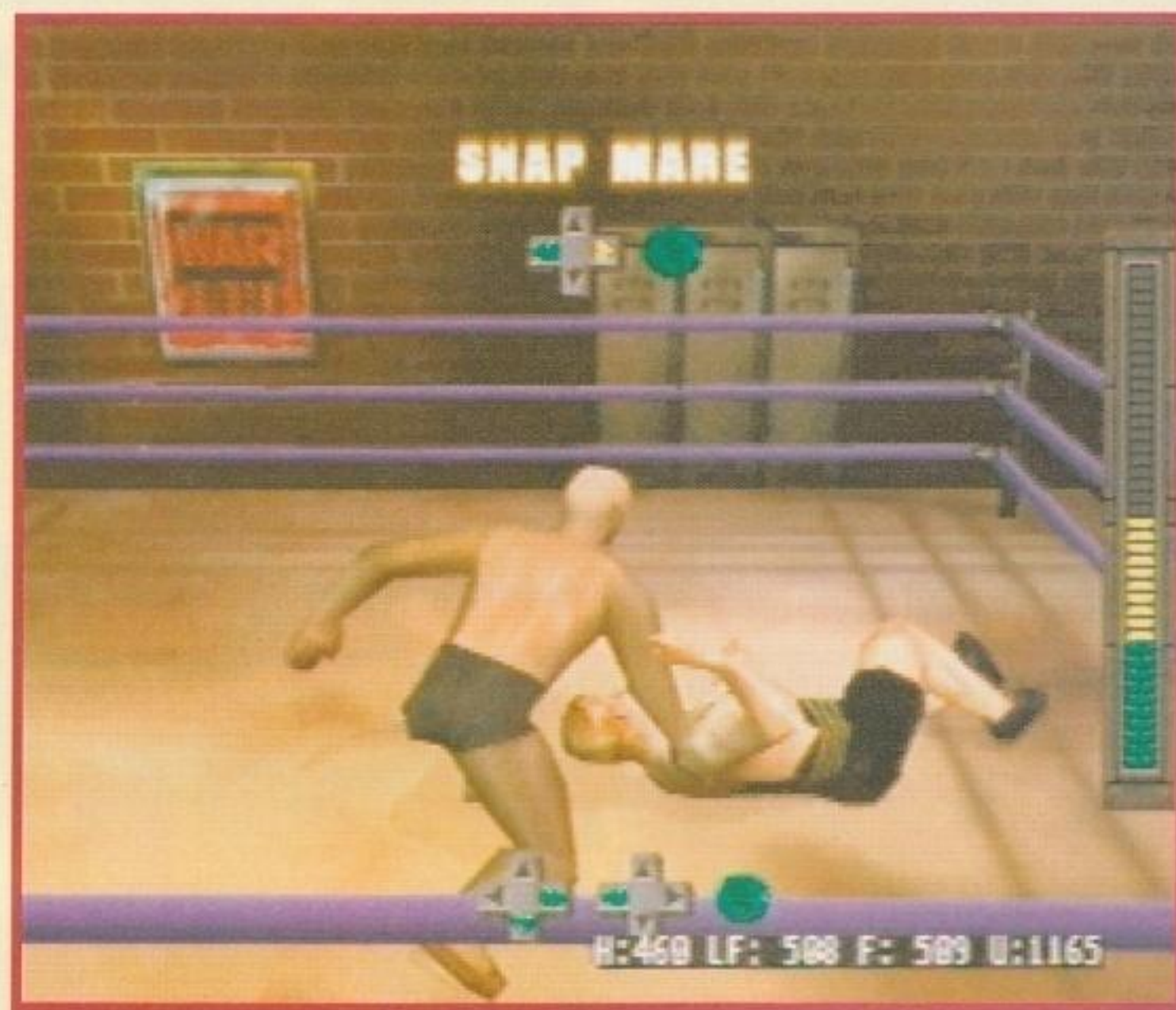
100 pagine a 12.000 Lire

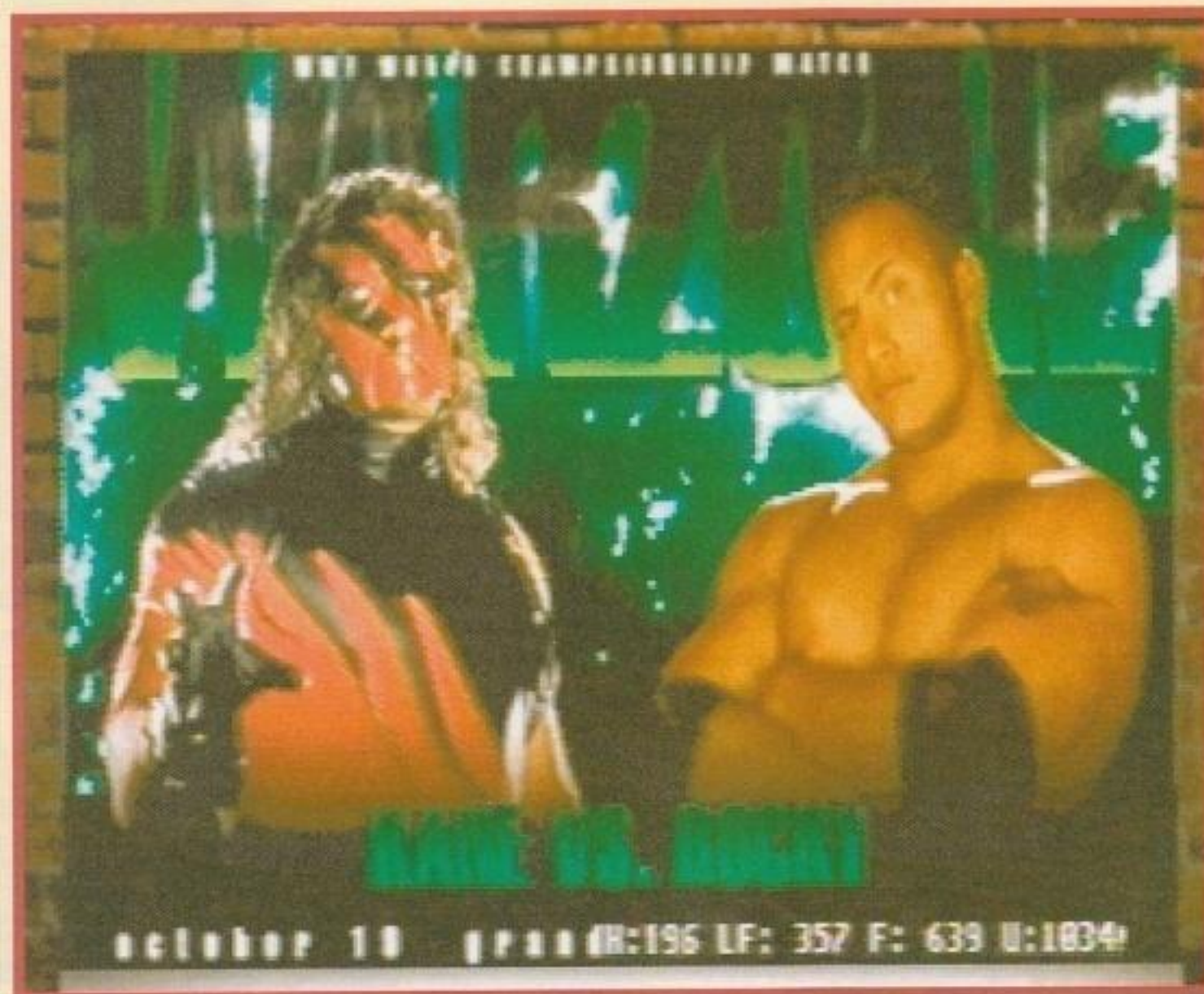
ECCEZIONALE NOVITA'

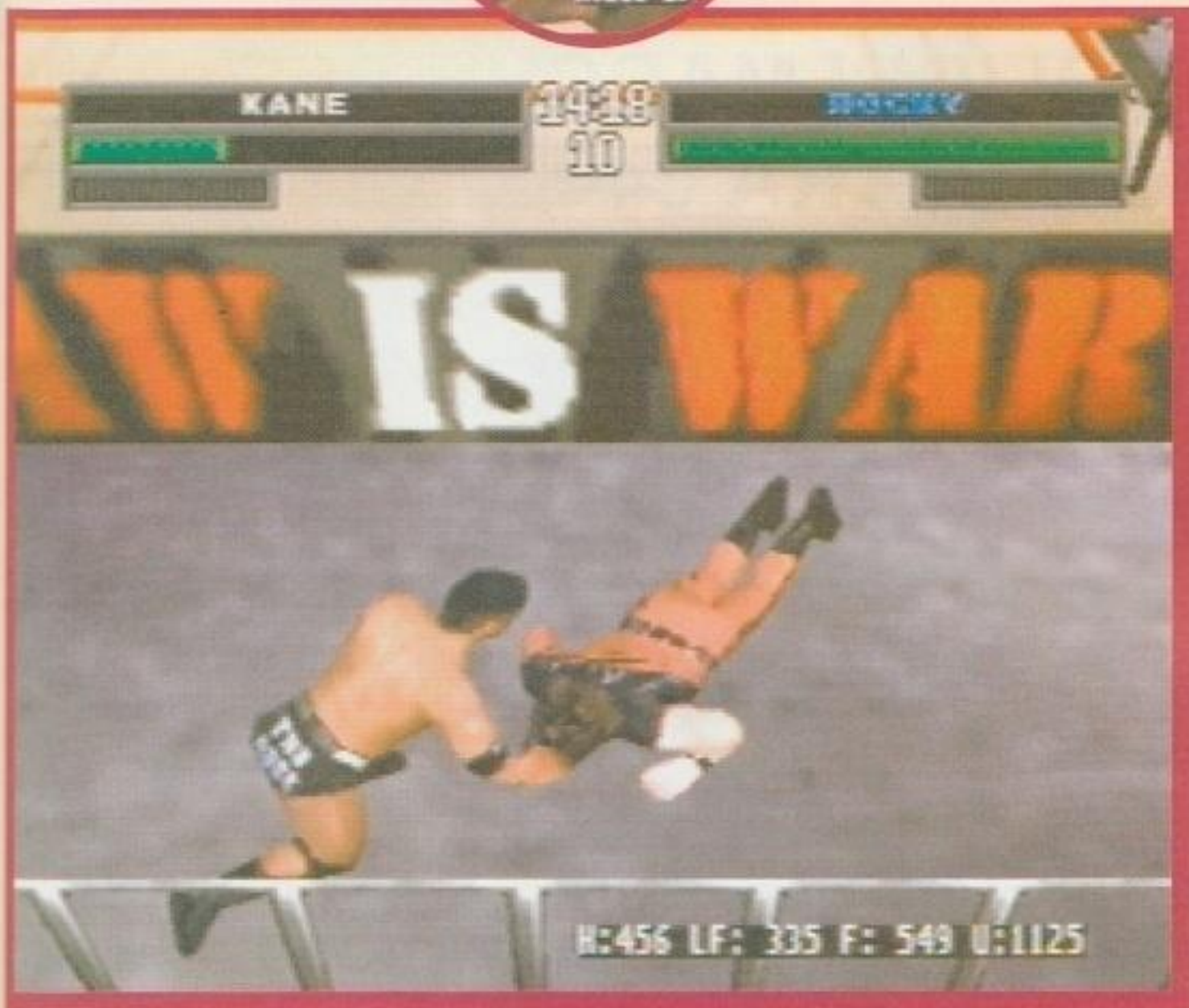
http://www.oldgamesitalia.net/

Ehi ma dov'è finito Hulk Hogan? E il tizio con l'asse di legno e la bandiera americana? E quello di colore con il pappagallo? Vergogna, anche The Barber è sparito...

Sono sempre stato piuttosto scettico riguardo al successo che avrebbe potuto riscuotere qui in Italia questa "attrazione" tipicamente americana che ha nome "wrestling". Qualche anno addietro Dan Peterson imperversava nelle nostre televisioni raccontandoci improbabili epici scontri tra questi pseudo-lottatori che ricordavano forse più pagliacci da circo che professionisti di uno sport. Ciò nonostante, la cosa poteva risultare divertente per qualche minuto e alla fine dovetti ammettere che anche qui in Italia poteva avere un senso (perlomeno commerciale) trasmettere questi match tra lobotomizzati. Invece, puntualmente, vengo smentito: del wrestling non c'è più traccia nella nostra televisione (perlomeno quella di grande pubblico), evidentemente il prodotto non vendeva e si è deciso di restituirlo agli americani, gente decisamente più incline a questo tipo d'intrattenimento. Ma io so che nel cuore di qualcuno di voi sono rimasti i vari Hulk Hogan, The Undertaker e compagnia bella, e per questo vi illustro con dovizia di particolari assolutamente inusitata (aò ma come parla questo?)[in italiano? NdAlex] il giochillo appioppatomi dai vertici redazionali [il vertice, prego. NdAlex].

Trattasi di WWF Warzone, il secondo gioco di wrestling disponibile per N64; il primo (in ordine cronologico) è stato WCW vs wNo, un buon prodotto che ai tempi si è meritato un 90 sulle pagine della nostra bella rivistona. Questo WWF Warzone si propone di simulare in maniera completa questo "sport" per cerebro-assenti; in effetti, le opzioni che troviamo all'inizio del gioco sono decisamente tante e coprono tutti i tipi di evento che il wrestling ha sfornato in questi anni. Le possibilità sono: incontri singoli di esibizione, torneo completo per la conquista del titolo, incontri con armi (sedie, bastoni e quant'altro il pubblico vi lancerà), la gabbia (vince chi per primo esce dalla suddetta), il gauntlet (combatterete contro sei diversi lottatori senza possibilità di pause) e il royal rumble (mega rissa). Oltre a queste possibilità, potrete combattere in squadre con quattro giocatori umani presenti; una volta selezionato un gioco a due o più giocatori si renderanno disponibili altre due opzioni, il war mode e il tornado mode. Per quanto riguarda i wrestler presenti, si arriva ai venti lottatori, tutti rigorosamente reali e con le proprie caratteristiche; tra i più popolari abbiamo The Undertaker, Bret Hart

ACCLAIM/IGUANA
WWF WARZONE
SIMULAZIONE DI WRESTLING
1-4 GIOCATORI

GLOBALE 88

e British Bulldog. Come se venti lottatori fossero pochi (in effetti, WCW vs wNo ne presentava quaranta), la Acclaim vi mette a disposizione anche un editor molto efficace per creare il vostro uomo-scienziato preferito e salvarlo in un apposito memory pack (un pack contiene fino a trenta wrestler): potrete scegliere tra moltissime caratteristiche, si va da quelle strettamente fisiche (peso, altezza eccetera) a quelle caratteriali, che incidono soprattutto sull'appoggio che riceverete dal pubblico. Fino a qui tutto bene, i menu sono funzionali e i lottatori presentati molto bene, ora diamo un occhiata al ring. L'incontro inizia con una presentazione discreta accompagnata dall'introduzione al match dei due speaker, purtroppo si nota subito l'assenza dell'arbitro, sarebbe stato bello averne uno da insultare o malmenare. Vi dico subito che la grafica (rigorosamente poligonale) non è niente male, i wrestler sono realizzati molto bene e le mosse sono decisamente fedeli alla realtà (oltre che tantissime: più di trentacinque per ogni lottatore); il problema risiede nella velocità decisamente bassa, scordatevi la rapidità di esecuzione delle mosse di Mortal Kombat 4, questo è un gioco decisamente più compassato. Nonostante questo problemino (comunque il wrestling è di per sé lento), il gioco è godibilissimo e divertente anche perché potrete svolgere tutte (nessuna esclusa) le mosse più infide di questa disciplina (uso delle corde, salto dall'angolo del ring, lancio dell'avversario fuori dal rettangolo...), se poi riuscite a reclutare altri tre amici appassionati di spettacoli intelli-

genti, passerete dei pomeriggi interi a esplorare tutti i tipi di incontri allestibili. La ciliegina sulla torta è costituita dal sonoro: oltre alla musica iniziale decisamente azzeccata e al commento dei due speaker durante tutto l'incontro, il pubblico inneggia ad ogni wrestler in modo personalizzato e dipendente dalla situazione in cui si trova (una combinazione di colpi particolarmente ben riuscita, per esempio, vi procurerà il delirio degli spettatori), gli urli isolati sono poi un gran tocco di classe, peccato che la realizzazione grafica di suddetto pubblico sia decisamente mediocre, un tristissimo fondale fermo come se fosse fatto di cartone. Segnaliamo, infine, l'utilissima sezione di training in cui potrete praticare tutte le mosse disponibili divise per ogni situazione: lottatori entrambi in piedi, un lottatore a terra e uno in piedi, uno a terra e l'altro su un angolo del ring eccetera eccetera.

Per quanto riguarda il livello di difficoltà, devo avvertirvi riguardo a un problema (piuttosto grave in verità) riscontrato dal sottoscritto: l'utilizzo delle mosse non elementari (tutte tranne pugno e calcio) non è affatto indispensabile per vincere un incontro, lo rende solo più veloce. In pratica potrete vincere i match (tutti quelli a livello medio) solamente prendendo a pugni il vostro avversario (che raramente li para) e praticando la virtù dei forti: la pazienza. Questo problema è una grossa mina per il gioco in singolo, soprattutto sotto l'aspetto longevità.

Detto questo, consiglio l'acquisto ai patiti di wrestling e soprattutto a quelli che hanno molti amici con cui confrontarsi; per gli altri tenete bene a mente l'appunto sulla scarsa difficoltà del gioco.

Aloha e buone vacanze.

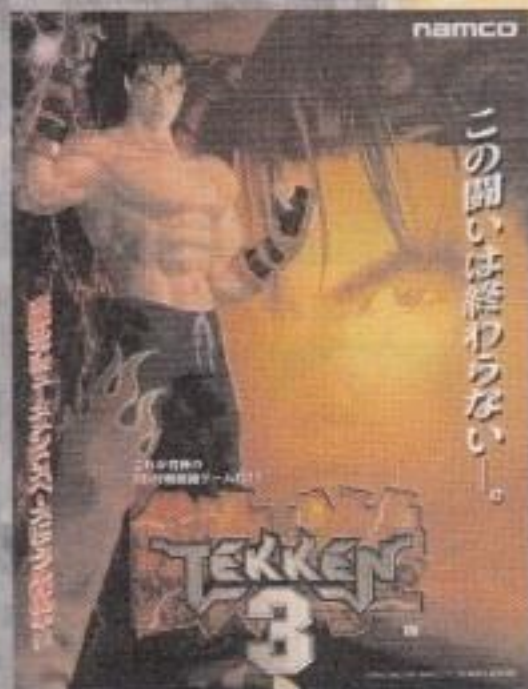
Davide Pessach

NINTENDO 64

Voce	Voto
GRAFICA	90
SONORO	92
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	80

GIUDIZIO

WWF Warzone è un buon gioco, graficamente ben realizzato e spassoso da giocare con gli amici. In singolo potrebbe rivelarsi un acquisto sbagliato per la sua scarsa longevità.

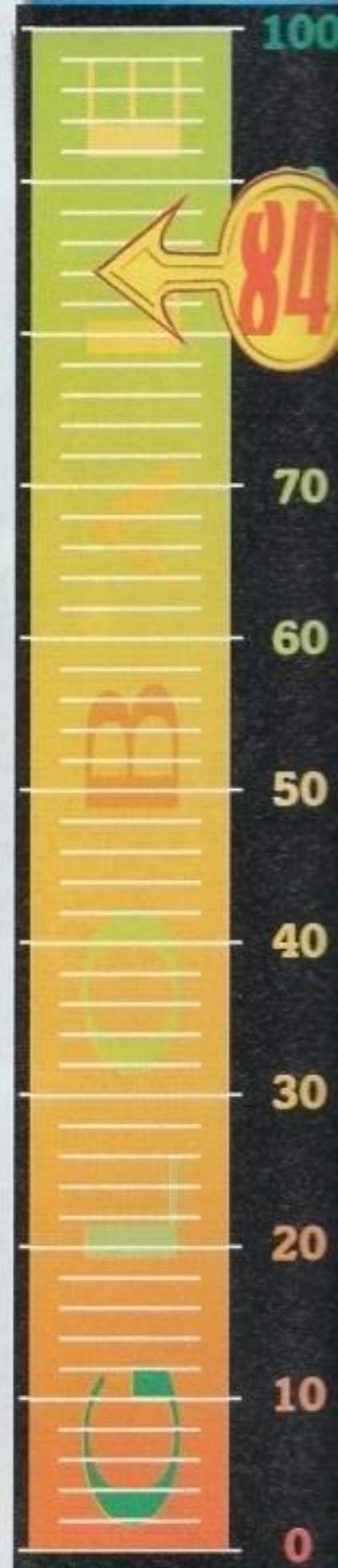
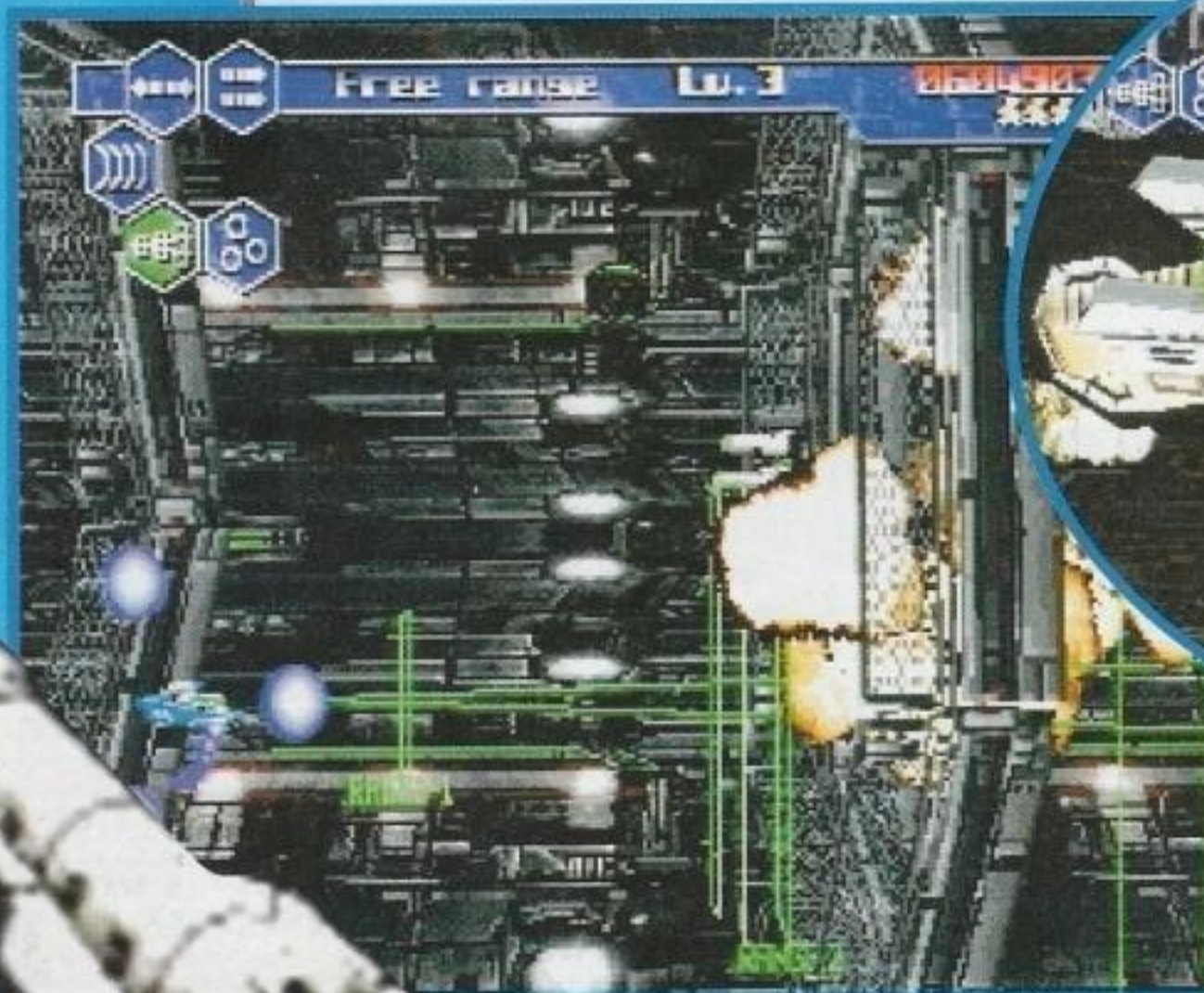
http://www.oldgamesitalia.net/

"Se avessi saputo dove tutto questo mi avrebbe portato avrei fatto l'orologiaio"

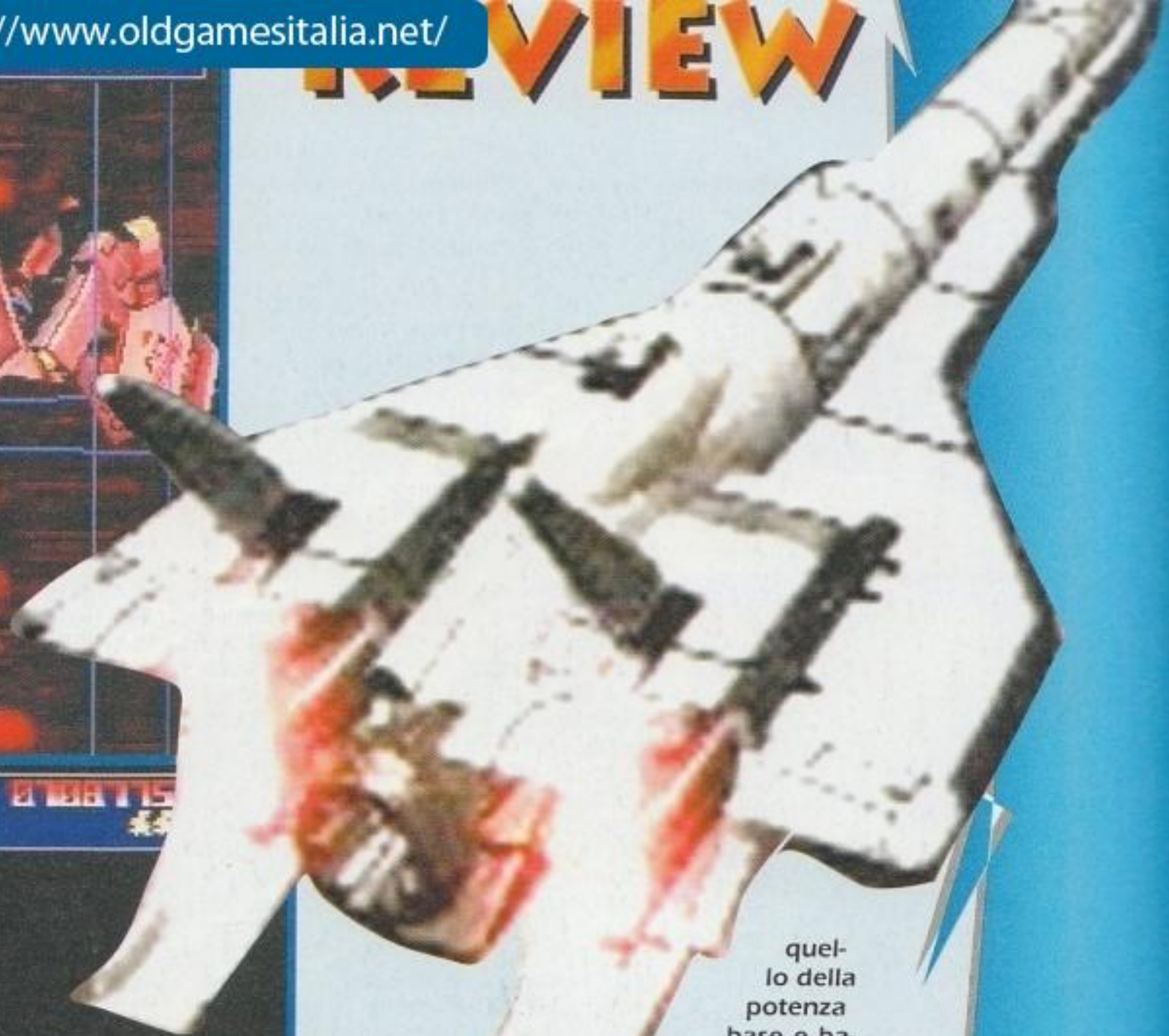
Frase dai molteplici significati questa che è adattabile in qualsiasi momento della vita ed estrapolata dalla prima scena di un filmaccio horror di serie Z, ma che mi ha colpito talmente tanto da meritarsi la citazione in una recensione. Una di quelle frasi che si tirano fuori in momenti di altissima intensità emotiva, tipo che so mentre uno sta per sposarsi oppure, per cambiare diametralmente direzione, potrebbe essere il pensiero di uno che si trova su un'astronave ad affrontare solitario orde di alieni avvelenati. Si penso che sia proprio questo ciò che è balenato nel cervello del povero pilota della nave protagonista di Thunderforce V, conversione diretta da Saturn di uno shoot'em up uscito qualche tempo fa.

Gli shoot'em up in generale hanno vissuto un periodo d'oro con le console a 16 bit e hanno perso un po' di smalto con il passaggio a sistemi più potenti. Sinceramente non mi sono mai riuscito a spiegare tutto questo e se comunque faccio una specie di conteggio degli shoot'em classici a scorrimento, me ne vengono in mente davvero pochi. Per questo motivo ho molto goduto quando ho potuto mettere le mani su R-Types, con buona pace degli anti-nostalgici (non lo sapete? Dopo il movimento di quelli che rimpiangono i bei tempi andati, è nata pure l'associazione di quelli che li ucciderebbero... Dicevo che comunque il panorama degli shoot'em up tradizionali è stato abbastanza statico e dopo l'ottimo Raystorm, è arrivato il terremoto Einhander, per mano di quei geniacci della Squaresoft, titolo che ha senza ombra di dubbio ridisegnato per sempre lo schema di shoot'em up. Thunderforce V arriva così, quatto quatto, tranquillo e mellifluo, a tentare di accaparrarsi le briciole lasciate dal ciclone Einhander, ma ha comunque sbagliato momento, visto che c'è in giro anche il validissimo G Darius.

Comunque stiano le cose, devo ammettere che giocare a Thunderforce V mi ha comunque divertito, sebbene non sia un capolavoro di tecnica e longevità, perciò bando ai paragoni e diamo un'occhiata più nel dettaglio al titolo. Thunderforce V appartiene alla categoria degli shoot'em up a scrolling multidirezionale, anche se forse non è che sia propriamente il termine adatto. Infatti la visuale di gioco e bidimensionale a scorrimento laterale a destra e solo in alcuni rarissimi passaggi lo scrolling cambia divenendo verticale, sebbene l'asse dell'astronave non cambi mai (come se

THUNDER FORCE V

GLOBAL: 84

SOFTWARE HOUSE	NONMIRICORDOPIU'LASOFTWAREHOUSE
TITOLO	THUNDERFORCE V
GENERE	SPARAPROPRIOATUTTO
GIOCATORI	1

fosse
un ascensore, dai ci siamo capiti...
Vabbè, lasciamo stare queste piccole disquisizioni che lasciano comunque il tempo che trovano e ritorniamo a pesce sul gioco. Il giocatore ha a disposizione delle vite, finite le quali perde la partita. Come? Sono partito da troppo lontano? Ok, va bene, scherzavoÖ Thunderforce V è strutturato a livelli e i primi tre sono affrontabili in ordine sparso: solo una volta che si è passato questi tre si può avere accesso al blocco successivo di quattro, per un totale di sette livelli.

Le armi a disposizione sono altrettante e dal quarto livello in poi si può addirittura usufruire di simpatici pezzi aggiuntivi che montati sulla propria astronavina la trasformano in una allegra corazzata spaziale da far rabbrividire persino la Blue Noah (ve lo ricordate il cartone animato?).
La varietà di armi è abbastanza bilanciata, ma ho poco gradito la mancanza di upgrade dello stesso sparo: insomma si ha

quello della potenza base e basta. In compenso ogni arma ha un attacco speciale che attinge dall'energia dei Craw, nient'altro una versione riveduta e corretta di quelli che una volta venivano chiamati Pod. Questi Craw sono gli indicatori della potenza dell'arma speciale e a seconda della loro luminosità e intensità permettono di perpetrare danni più o meno duraturi nei confronti dei nemici.

Le armi sono comunque cumulabili nel tempo, nel senso che rimangono a disposizione nell'inventario dell'astronave e possono essere richiamate in qualsiasi momento, in modo tale che è discrezione del giocatore capire quale arma è più efficace in determinate situazioni.

Ultima parentesi la tengo per i boss di fine livello, che sono a mio parere davvero evocativi e realizzati in maniera a dir poco egregia, sia per quanto riguarda l'intelligenza artificiale (vabbè che alla fine agisce semplicemente su pattern ben definiti, però... che per l'aspetto puramente grafico.

Ah, stavo dimenticandomi di segnalare che si hanno solo tre Continue a disposizione (benché sia possibile variarne il numero dal menu), che è prevista una modalità Time Attack e che è possibile visionare anche dei begli artwork statici all'interno del gioco stesso. Il tocco di classe però è il cameo della astronave di uno dei precedenti Thunderforce che a un certo punto si accanirà contro di noi utilizzando le espansioni più incredibili. Da vedere.

Andrea "Stai Male e Te Lo Spiego" Della Calce

PLAYSTATION

GRAFICA	84
SONORO	80
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	75

Un discreto shoot'em up, ma che non può assolutamente essere paragonato a titoli del calibro di G Darius ed Einhander. Insomma, se proprio non ce la fate ad aspettare R-Type Delta (o come diavolo si chiamerà), potreste anche dargli un'occhiata, ma secondo me non vale i soldi che costa...

GAME STAR World Wide Videogames Group

OFFERTE MoStRuoSe

MODENA – GAME START
Via Bonacini, 59/61 41100
059/370967
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

MODENA – GAME START
Via Della Pace, 104/106
angolo Via G. Guarini
059/359336
CHIUSO MARTEDI' MATTINA

PARMA – T&T VIDEOGAMES
Via Venezia, 13/1
0521/784774

REGGIO EMILIA – GAME START
Via De Gasperi, 31 C
C. Comm. Europa 0522/334151

BOLOGNA – GAME START
Via Piave,37 A/B 40100
051/6152943

BOLOGNA – FUTURE SHOP
Via Sardegna,21/D
051/494468

FERRARA – CONSOLE PLANET
P.le dei Giochi, 45/47
0532/771315

RAVENNA – KONSOLLE
Via Di Roma, 184
0544/36040

VITERBO – EXTRABALL
Via Baracca, 13
0761/226830

CESENA – HANGAR
V.le Marconi, 355
0547/645345

CARPI – INDIPENDENCE GAME
V.le Trento Trieste, 57/A
059/641395

www.gamestart.it

NINTENDO 64

MARIO 64	115.000
MARIO KART	119.000
DIDDY KONG RACING	135.000
TUROK	135.000
MYSTICAL NINJA	155.000
FIFA 98	119.000
FIFA 98: COPPA DEL MONDO	135.000
NHL BREAKWAY 98	155.000
CAMELEON TWIST	135.000
NFL QUARTERBACK CLUB 98	155.000
ISS PRO	139.000
WCW VS THE WORLD	139.000
LAMBORGHINI 64	135.000
F1 POLE POSITION	139.000
FORSAKEN	159.000
YOSHI'S STORIES	119.000
NBA PRO 98	159.000
CLAYFIGHTER 63 1/3	109.000
BLAST CORPS	119.000
DOOM 64	129.000
QUAKE 64	159.000
DUKE NUKE'M	135.000
OLYMPIC HOCKEY	135.000
SAN FRANCISCO RUSH	139.000
EXTREME G	135.000
DARK RIFT	125.000
GOLDEN EYE 007	139.000
MISSION IMPOSSIBLE	CHIAMA
WAVE RACE 64	119.000
PILOTWINGS	119.000
NAGANO WINTER OLYMPIC 64	165.000
FIGHTER'S DESTINY	149.000
SNOWBOARDING KIDS	135.000
MACE	159.000
LYLAT WARS	149.000
TETRISPHERE	129.000
TOP GEAR RALLY	159.000
M.R.C	159.000
RAMPAGE WORLD TOUR	139.000
AEROFIGHTER ASSAULT	165.000
AERO GAUGE	159.000
DARK RIFT	75.000
MK SUB ZERO	149.000
1080 SNOWBOARDING	155.000
NBA COURTSIDE	155.000
NBA HANGTIME	119.000
BIO FREAKS	155.000
BUST A MOVE 2	139.000
ALL STAR BASEBALL	169.000
WAR GODS	75.000

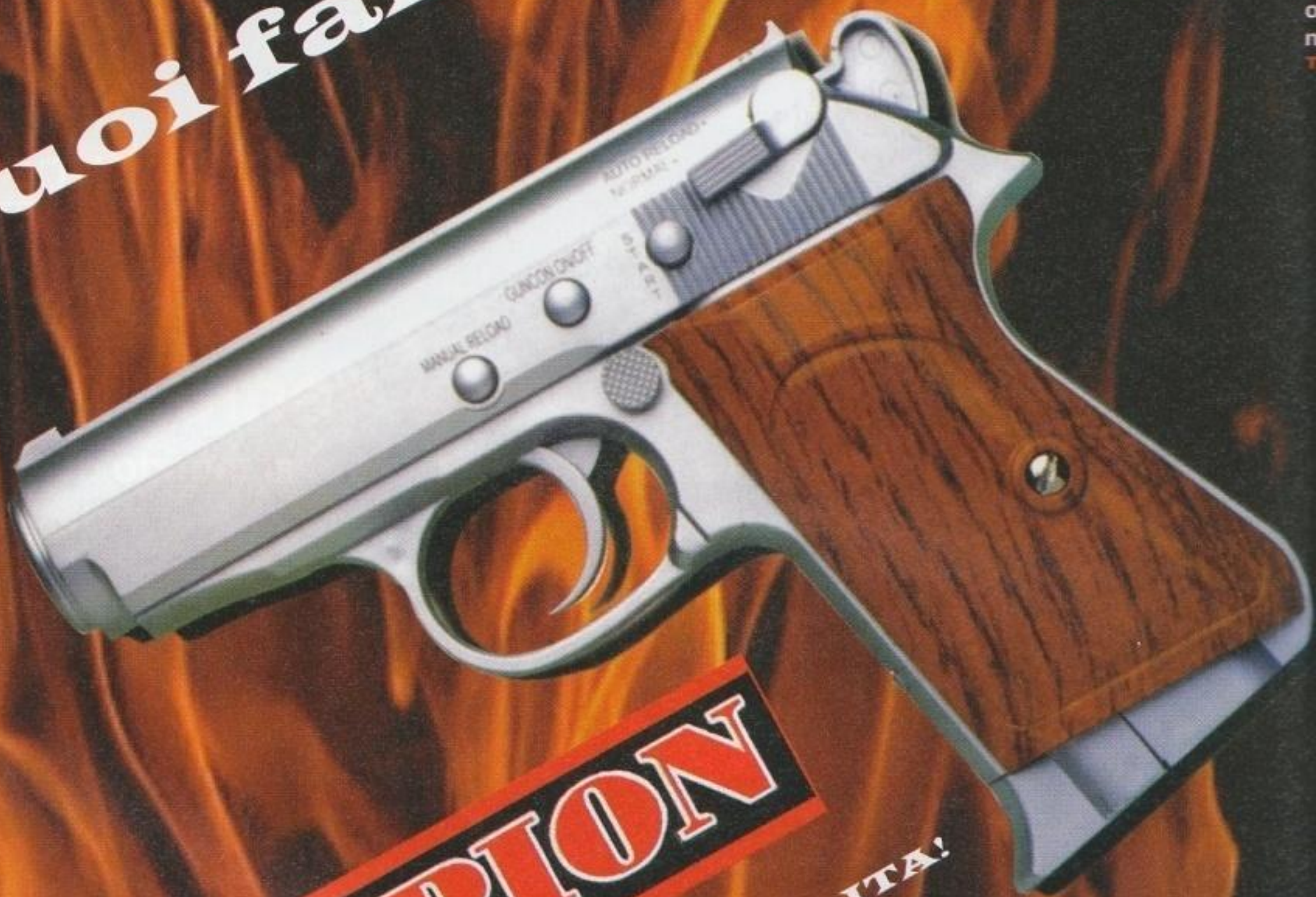
PLAYSTATION PAL-JAP USA

ACE COMBAT 2	99.000
ACTUA ICE HOCKEY	95.000
ACTUA SOCCER 2	95.000
ACTUA TENNIS	CHIAMA
ADIDAS SOCCER 98	CHIAMA
AGENT ARMSTRONG	95.000
ALUNDRA	CHIAMA
AREA 51	95.000
AYRTON SENNA KART DUEL 2	99.000
BLOODY ROAR	95.000
BRAHMA FORCE	99.000
BROKEN HELIX	99.000
BROKEN SWORD 2	89.000
BUBBLE BUBBLE	85.000
BUG RIDER	99.000
BURNING ROAD	69.000
BUSHIDO BLADE	89.000
BUST A MOVE 3DX	79.900
C&C: RED ALERT	95.000
CASTLEVANIA	105.000
CHESSMASTER 3D	69.000
CLOCK TOWER	105.000
COLONY WARS	95.000
COOL BORDER 2	95.000
CRASH BANDICOOT 2	95.000
CRYPT KILLER	105.000
DARKLIGHT CONFLICT	69.000
DEATHTRAP DUNGEON	105.000
DUKE NUKE'M	79.000
FIFA 98: ROAD TO WORLD CUP	95.000
FIFA COPPA DEL MONDO 98	95.000
FINAL FANTASY VII	99.000
FORMULA 1 97	105.000
FORSAKEN	105.000
GEX 3D	95.000
GHOST IN THE SHELL	CHIAMA
G-POLICE	99.000
GRAN THEFT AUTO	95.000
GRAN TURISMO	95.000
HERCULES	95.000
INDY 500	99.000
IZNOGOOD	95.000
JET RIDER 2	85.000
JUDGE DREDD	99.000
JURASSIK PARK LOST WORLD	89.000
KART WORLD SERIES	CHIAMA
KLONOA	CHIAMA
KULA WORLD	CHIAMA
KURUSHI	85.000
LUKY LUKE	99.000
MADDEN 98	99.000
MARVEL SUPER HEROES	95.000
MASTER OF TERAS KASI	105.000
MATCH DAY 3	105.000
MAXIMUM FORCE	99.000
MDK	79.000
MEDIEVIL	99.000
MORTAL KOMBAT MITHOLOGIES	95.000
MOTO RACER	89.000
MOTOR MASH	99.000
MOTORHEAD	105.000
N20	CHIAMA
NBA FASTBREAK 98	105.000
NBA LIVE 98	99.000
NBA PRO 98	105.000
NEED FOR SPEED 3	105.000
NEUMANN HAAS RACING	99.000
NHL 98	99.000
NIGHTMARE CREATURES	95.000
ODDWORLD:ABE'S ODISSEY	105.000
ONE	99.000
OVERBOARD	95.000
PITFALL 3D	105.000
PLATINUM WIPE OUT 2097	49.900
PLATINUM ACTUA SOCCER	49.900
PLATINUM ADIDAS POW.SOCCER	49.900
PLATINUM AIR COMBAT	49.900
PLATINUM ALIEN TRILOGY	55.000
PLATINUM BUST A MOVE 2	55.000
PLATINUM COMMAND & CONQ.	55.000
PLATINUM CRASH BANDICOOT	49.900
PLATINUM DESTRUCTION DERBY	49.900
PLATINUM DESTRUCTION DERBY 2	49.900
PLATINUM DIE HARD TRILOGY	55.000
PLATINUM DISRUPTOR	59.000
PLATINUM FADE TO BLACK	55.000
PLATINUM FORMULA 1 96	49.900
PLATINUM ISS SOCCER DELUXE	49.900
PLATINUM ISS SOCCER PRO	59.000
PLATINUM LOADED	49.900
PLATINUM MICROMACHINES V3	55.000
PLATINUM MORTAL KOMBAT TRIL.	59.000
PLATINUM NEED FOR SPEED	59.000
PLATINUM PANDEMONYUM	49.900
PLATINUM PARAPPA THE RAPPER	49.900
PLATINUM PORSCHE CHALLENGE	49.900
PLATINUM PROJECT X2	59.000
PLATINUM RAIDEN PROJECT	59.000
PLATINUM RAYMAN	55.000
PLATINUM RETURN FIRE	59.000
PLATINUM RIDGE RACER	49.900
PLATINUM RIDGE RACER REV.	49.900
PLATINUM ROAD RASH	55.000
PLATINUM SOUL BLADE	49.900
PLATINUM SOVIET STRIKE	55.000
PLATINUM SPOT GOES TO HOL.	59.000
PLATINUM TEKKEN 2	49.900
PLATINUM TENKA	59.000
PLATINUM THUNDERHAWK 2	55.000
PLATINUM TOBAL N°1	59.000
PLATINUM TOMB RAIDER	59.000
PLATINUM TRACK'N FIELD	55.000
PLATINUM WIPE OUT	49.900
PLATINUM WIPE OUT 2097	49.900
POINT BLANC	85.000
POINT BLANC + G-CON	149.000
PREMIER MANAGER 98	99.000
PULSE	CHIAMA
RAGE RACER	95.000
RAPID RACER	85.000
RASCAL	89.000
REBOOT	95.000
RESIDENT EVIL 2	115.000
ROSCO MC QUEEN	95.000
SHADOW MASTER	95.000
SIM CITY 2000	69.000
SKULL MONKEYS	99.000
SPAWN	85.000
SPICE WORLD	65.000
STREET FIGHTER COLLECTION	CHIAMA
STREET FIGHTER EX PLUS	95.000
SUPER PUZZLE FIGHTER X	85.000
TEST DRIVE 4	89.000
TETRIS PLUS	99.000
THEME HOSPITAL	105.000
THREE LIONS (BOMBA 98)	119.000
TIME CRISIS	85.000
TOCA TOURIN CAR	105.000
TOMB RAIDER 2	109.000
TOMMY MAKINEN INT.RALLY	99.000
TOTAL DRIVIN'	89.000
TOTAL NBA 98	85.000
TOTAL NBA 98	79.900
TRIPLE PLAY 99	105.000
VMX RACING	95.000
V-RALLY	95.000
V-VOLLEY	95.000
WARCRAFT 2	89.000
WARHAMMER 2: DARK OMEN	99.000
WING OVER	99.000
WORLD LEAGUE SOCCER 98	105.000
XENOCRACY	105.000
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	95.000
Z	85.000
DEAD OR ALIVE	95.000
AZURE DREAMS	139.000
BIOFREAKS	125.000
BREATH OF FIRE 3	139.000
EINHANDER	129.000
ELEMENTAL GEARBOLT	129.000
FINAL FANTASY TACTICS	135.000
FOX SPORT GOLF 99	125.000
FOX SPORT SOCCER 99	125.000
GRANSTREAM SAGA	139.000
HOT SHOTS GOLF	125.000
MASTERS OF MONSTERS	125.000
MC GRATH SUPERCROSS	125.000
TACTICS OGRE	139.000
TEKKEN 3	125.000
VIGILANTE 8	125.000
WCW NITRO	135.000
X-MEN VS STREET FIGHTER	125.000
BIO HAZARD 2	119.000
BOMBERMAN WARS	135.000
BOMBERMAN WORLD	89.000
BUST A MOVE DANCE	135.000
DENSHA DE GO	149.000
GADGET	139.000
GUNDAM BATTLE MASTER 2	149.000
GUNDAM PERFECT 1 YEAR WAR	135.000
GUNDAM Z	165.000
IRA IRA BO RETURNS	119.000
LUNAR THE SILVER STARS	149.000
MASTER FIGHTER	135.000
NAMCO LIMITED EDITION	99.000
NINJA TENCHU	135.000
PARASITE EVE	149.000
RANMA 1/2	CHIAMA
SALAMANDER DELUXE	139.000
SAMOURAI SHODOWN 1 & 2	129.000
SOUKAIGJ	139.000
TEKKEN 3	125.000
TOBAL 2	CHIAMA
WINNING ELEVEN 3	139.000
XENOGEARS	149.000
ZERO DIVIDE 2	79.000
TAIL CONCERTO	129.000

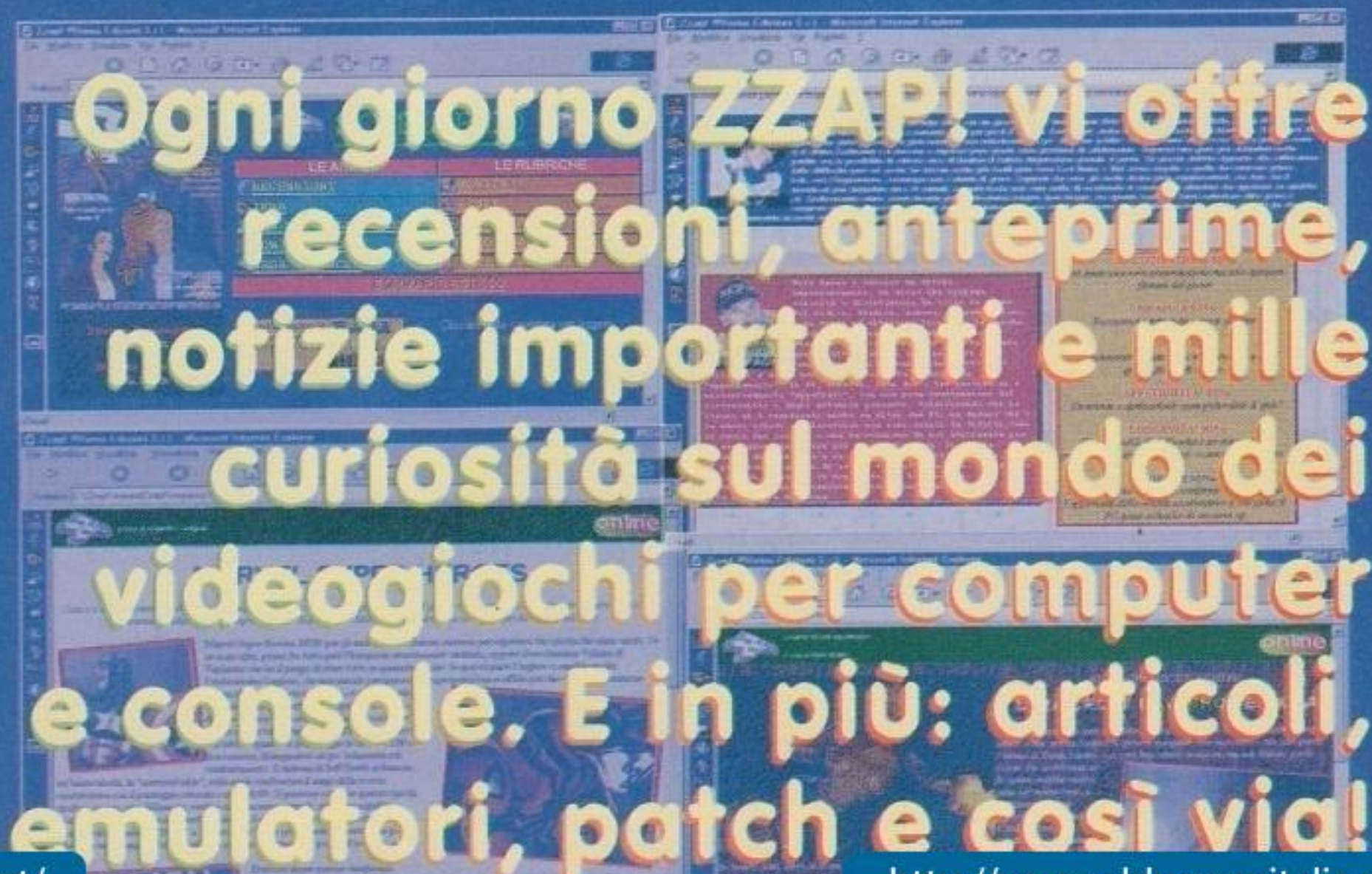
GADGETS - GUIDE - ACCESSORI

DUAL SHOCK	65.000
G-CON	85.000
GUIDA A FINAL FANTASY TACTICS	39.900
GUIDA A FINAL FANTASY VII	39.900
GUIDA A RESIDENT EVIL 2	39.900
GUIDA A TEKKEN 3	39.900
JOLT GUN UNIVERSALE CON RINCULO	129.000
JOYPAD RESIDEN EVIL 2	89.000
JOYSTICK ASCIIWARE	105.000
JOYSTICK NAMCO	99.000
MACCHINA FOTOGRAFICA DI MARIO	49.000
PORTACHIAVI DRAGON BALL Z	CHIAMA
PORTACHIAVI EVANGELION	CHIAMA
PORTACHIAVI FINAL FANTASY	CHIAMA
PORTACHIAVI GUNDAM	CHIAMA
PORTACHIAVI GUNDAM SD	CHIAMA
PORTACHIAVI PLAYSTATION	CHIAMA
PORTACHIAVI STREET FIGHTER	CHIAMA
RGB SCART + PRESE AUDIO+ PRESA G-CON	39.000
VOLANTE + PEDALIERA + CAMBIO	135.000

NEW! CASH & CARRY PER RIVENDITORI V.Bonacini, 83/A
LINEA RIVENDITORI: Tel. 059 379187-270210 Fax 05 270210

SATURN: vasto assortimento titoli USATI e NUOVI
Vasto assortimento titoli per PC.CD - GameBoy - PlayStation

...L PER UN MIGLIORE SERVIZIO DI A...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIPER

MAI CHE UNO SI POSSA CONCEDERE CINQUE MINUTI DI RELAX, NEMMENO PER SORSEGGIARE IN SANTA PACE UNA BELLA TAZZA DI CAFFE'...

Il nostro eroe, infatti, se ne stava bel tranquillo in riva all'oceano a sorseggiare con gusto un buon caffè espresso appena sfornato dal suo elicottero tuttofare quando, all'improvviso, tre marrani a bordo d'altrettanti elicotteri da combattimento osano disturbarlo, costringendolo a interrompere la siesta e a buttare metà del prelibato caffè sul fuoco. Sconvolto per quanto gli è capitato, il nostro ingaggia senza esitare una schermaglia con i tre sventurati e, dopo aver evitato con classe due confetti esplosivi, si lancia senza timore alcuno verso il nemico. Questo è quanto ci viene mostrato dalla suggestiva introduzione (che io ho un poco stemperato nei toni), realizzata in computer grafica e ben accompagnata dalla colonna sonora, molto "militareggiante", molto "Apocalypse Now", molto sciffon... Dall'intro il passo successivo ci porta a ... la schermata delle opzioni, bravi. Qui troviamo di tutto un po': le canoniche impostazioni audio/video: selezione dell'audio in modalità stereo/mono/surround e centramento schermo, le impostazioni dei comandi: controller digitale/analogico (dual-shock compreso) e ridefinizione dei tasti, la selezione del livello di difficoltà in base al rapporto maneggevolezza/scudi protettivi (gran maneggevolezza e scudi potenti per il livello facile, media maneggevolezza e scudi normali per il livello difficile e bassa maneggevolezza e scudi deboli per il livello difficile) e infine abbiamo la possibilità di inserire la password ottenuta alla fine d'ogni livello completato con successo. Huff, mi manca solo di allegarvi la foto dei menu per mostrarvi come sono realizzati, perché per il resto penso proprio di aver detto tutto. Eh no, mi sono scordato di dire che ancora prima che parta l'introduzione è possibile scegliere la lingua dei menu di gioco da una rosa di sei, tra le quali anche l'italiano (certo che è strano vedere come una parola anglofona come "password", ormai divenuta comune anche per i meno avvezzi alla lingua anglosassone, risulti "innaturale" una volta tradotta in italiano in "parola d'ordine"). Una volta rimediato a questa piccola dimenticanza, ritorniamo a bombastick al menu di gioco per descrivere l'utilizzo dell'ultima

GLOBALE: 82

CASA	INFOGRAMES/OCEAN
TITOLO GIOCO	VIPER
GENERE	BLASTAGGIO TOTALISSIMO
GIOCATORI	1

opzione a nostra disposizione con una bella lezione di "semiologia applicata all'utilizzo avanzato della dicitura -inizio partita-". Potremmo iniziare descrivendo il senso di smarrimento che attanaglia il giocatore di fronte a una frase così perentoria, che non lascia via d'uscita e non permette ripensamenti; oppure potremmo approfondire l'argomento citando l'esimio professor Joy Sticckus in merito alle sue teorie sull'estraniamento... Alex stavo scherzando, sai, quando le software house non ti rilasciano uno straccio d'informazione sul gioco uno deve pure raccontare qualcosa, noo? Orsù riponi il lanciafiamme che la mia sfumatura è già abbastanza alta! Diciamo, giusto per essere originali, che noi, come il solito soli contro tutti, siamo stati chiamati per scacciare le forze aliene insediatesi con la forza sul nostro benamato paese. Impavidi e senza macchia ci lanceremo quindi tra le linee nemiche e cercheremo di raggiungere il centro di comando alieno al fine di sconfiggere definitivamente gli oppressori. Prima di raggiungere il nucleo nemico dovremo passare attraverso metropoli assediate, insidiosi canyon, angusti tunnel e paesaggi ameni. Inizialmente il nostro elicottero sarà equipaggiato con un laserino sbifido sbifido, che però logicamente sarà possibile potenziare raccogliendo pod disseminati lungo i livelli. Questi pod potranno potenziare non solo l'arma primaria ma anche il laser secondario; inoltre potranno ripristinare l'energia e incrementare le scorte di scudi e smart-bomb del nostro equipaggiamento. Oltre a questi pod potremo raccogliere numerose bolle multicolore (verdi, blu, rosse) che, se raccolte a sufficienza (una cinquantina circa), ci doneranno una bella vita extra al completamento del livello. Ciò è assai positivo, visto che le vite iniziali sono tre e non esistono continue, anche se c'è da dire che il gioco non è molto difficile, visto che io sono arrivato al quinto livello senza perdere una vita (e non sono chissacchè) per poi perderne quattro contro il boss di fine livello. Ed ora saltano fuori le magagnette del gioco. In primis i programmatori della Neon hanno pensato bene di farci venire i crampi alle dita, visto che non esiste l'autofire. Per tutto il gioco saremo costretti a pigiare come dei matti sulla povera X del pad della Psx, con notevoli cadute di tono a mano a mano che si procede nel gioco. In secondo luogo i boss di fine livello, oltre che essere assolutamente anonimi e mal disegnati, hanno delle tecniche d'attacco assurde. Basta infatti mettersi nel centro dello schermo e colpire a più non posso il bersaglio all'interno del un mirino circolare rosso, che ci indica il punto debole, per sconfiggere senza tanti problemi il bamboccio. L'importante è preservare scudi e smart-bomb per le incarnazioni più cattive che i boss assumono una volta distrutti arti e armature di contorno. In queste occasioni infatti il nemico, ormai ridotto a un ammasso di ferraglia, si scatenerà con una pioggia di missili e cannonate alle quali è impossibile sfuggire con manovre precise e calcolate. Tanto vale quindi bersagliare il più velocemente possibile il suo centro vitale utilizzando senza risparmio tutti gli scudi e le bombe in nostro possesso. Ciò comporta che molte volte saremo costretti a perdere una o più vite per studiare il numero di trasformazioni del nemico, visto che non sarebbe saggio utilizzare tutte le armi in nostro possesso e scoprire a nostre spese che il simpaticone doveva ancora sferrare l'attacco finale. In caso di morte avremo perciò la "sfortuna" di riprendere dall'ultimo checkpoint attraversato, situato solitamente subito prima dello scontro con il boss e quindi senza alcun'arma supple-

mentare, costringendoci di fatto a ricominciare il livello da capo. Un poco frustrante, anche se potrebbe essere un pretesto per allungare le ore di gioco, a mio avviso discretamente basse (come quasi tutti gli spara-e-fuggi d'altronde). Per il resto il gioco è gradevole e si lascia giocare con piacere, anche grazie a una realizzazione tecnica superiore alla media. Tutto è presentato in una veloce grafica poligonale con una visuale da dietro l'astronave (alla Space Harrier o alla Novastorm). Le classiche esplosioni, colorate e anche un po' invadenti, riempiono lo schermo quasi perpetuamente, tanto che a volte si fa fatica a capire dove si stia andando (un po' come One). Degna di nota la presenza di saltuari bivi grazie ai quali si ha un minimo di interazione con l'altrimenti inarrestabile fluire dello scrolling del gioco. Assordanti come è giusto che siano le esplosioni e i colpi delle armi da fuoco, mentre pienamente a tema le musiche, molto "militareggianti", molto "Apocalypse Now", molto organza... Purtroppo per Viper però, in commercio (per ora solo in versone Usa ma dovrebbe arrivare a breve anche quella Europea) c'è un certo Einhänder e vi posso assicurare che è di un altro pianeta. Viper non è malvagio, però non introduce nulla di nuovo (anzi), non è graficamente sbalorditivo e io ci ho giocato quelle due/tre orette perché: 1 dovevo farne la recensione, 2 il gioco me l'ha dato l'Infogrames, non ho mica scucito cento cucuzze per giocarci (chi ha orecchie per intendere, intenda). A mio avviso dovreste aspettare Einhänder o al limite dirottare la vostra attenzione su Raystorm, che perlomeno permette il gioco in coppia. E se proprio avete già entrambi... fate un regalo alla vostra mamma! Cicca bum ciao.

Massimo "Vlad" Monti

PLAYSTATION

GRAFICA	80
SONORO	85
GIOCABILITà	80
LONGEVITà	78

Cioè ggente non è bbrutto però io, cioè, andrei al mare, in spiaggia con la tipa, in disco con il Raffo (questa è pesante) o al manicomio con FBS che tra poco finisce la naja! Perciò ci penserei su bene prima di alleggerire il maialino... e poi non è bello prendere a martellate gli animali! Hahaha battuta, battuta.

UN CAPPELLO! IL MIO REGNO PER UN CAPPELLO! (INTRODUTTIVO)

Non trovavo proprio nulla da scrivere come introduzione e, sarà il caldo, sarà quel che sarà, ho scritto la prima boiata che mi è passata per la cucuzza. Sempre detto io, professionismo e serietà, sono l'uomo giusto nella rivista giusta. Ardite come il gioco che vi vado a presentare. Eh si, perché bisogna essere proprio dei pazzi scatenati per divertirsi nello sfrecciare a settanta miglia orarie (circa 95Km/h) su degli skateboard volanti, incuranti del traffico e degli ostacoli che minacciano la nostra incolumità. Streak, questo il titolo del gioco, imposta quindi la sua struttura sul classico schema dei giochi di guida, ma nel contempo cerca di differenziarsi dalla massa introducendo un discreto numero di varianti al canonico "Se arrivi primo bene, altrimenti sei un peeeerdeeente". La storia narrata nella press-release ci dice, infatti, che una corporazione segreta ricerca tra tutti gli Streakers atleti idonei all'arruolamento nelle sue fila. Il gioco potrebbe quindi avere una trama vera e propria che colleghi le varie gare in una storia svelata vittoria dopo vittoria. Bisognerà aspettare il gioco completo (e la seguente recensione) per scoprire se effettivamente ci sarà una trama che leghi tra loro le varie gare, visto che la GT Interactive è stata molto parca nel diffondere informazioni. Da quello che ho potuto vedere del gioco in mio possesso posso invece dire che, sebbene la grafica sia un poco sgranata e la velocità di gioco non fulminante, la fluidità è notevole e le piste sono varie e ben disegnate. Nel gioco finale potrete utilizzare dieci concorrenti, diversi sia d'aspetto che come abilità, divise per l'occasione in velocità, massa e maneggevolezza. Le piste selezionabili saranno dodici, anche se non sono esclusi i classici tracciati bonus. Notevoli le opzioni, che permettono di affrontare, oltre ai classici campionati e time-trial, anche inconsueti rumble-mode (tutti contro tutti) e rally-mode (non era selezionabile e non ho un minimo d'informazione al riguardo). Inoltre, e qui c'è l'opzione più bella del gioco, una volta effettuati un po' di giri nel time-trial, e salvati su memory card i propri record, sarà possibile gareggiare contro i canonici tre avversari, con la differenza che in quest'occasione essi correranno utilizzando i nostri tempi migliori! Insomma è un ghost-mode evoluto, dove non ci si misura con la solita macchina trasparente, ma con tre avversari che replicano le no-

se il fatto di dover fare una preview non stimola abbastanza la mia vena creativa (come dici Alex? Se ho bisogno di una roncolata stimolatrice? Troooppo tenero il capo) e quindi non vi posso deliziare con le mie solite ardite parafrasi (secondo me alla prima occasione: una fiera, un raid in redazione, i lettori mi massacrano di legnate).

http://www.oldgamesitalia.net/

stre performance (quest'opzione la voglio in Gran Turismo 2!). Altro aspetto di notevole interesse che sottolinea ulteriormente come i programmatori della Singletrac (creatori di Jet Moto 1 e 2 e Twisted Metal 1 e 2) abbiano curato la giocabilità e la fruibilità del loro prodotto, è la presenza sia dello split-screen sia del link-mode. Collegando quindi due Playstation in link sarà possibile sfidare tre amici in autentiche bolge digitali (dove l'importante non sarà più arrivare primi, ma fare del male, specie fisico, all'avversario). Infine, caratteristica non da poco, durante le gare sarà possibile esibirsi in spettacolari capriole e giri della morte, in perfetto stile snowboarding. Le nostre prestazioni (le capriole ...ecchèavetecapito!), se portate a buon fine (se cioè riusciamo a stare in piedi dopo aver stupito la folla con un bel quadruplo salto mortale, altrimenti tanto vale...) ci faranno guadagnare preziose ricariche per il turbo. E anche qui Streak dimostra come i programmatori abbiano cercato di rendere il meno frustrante possibile l'utilizzo delle acrobazie. Infatti, compiere certi "numeri" non è stato difficile nemmeno per il sottoscritto (che a Cool Boarders è sempre stato una schiappa) ed eventuali errori e capitomboli sono puniti con un rallentamento che ci danneggia, questo è vero, ma non compromette mai la gara, invogliando quindi il giocatore ad esibirsi in peripezie sempre più spettacolari. L'aspetto che andrebbe curato maggiormente, a questo punto, è quindi la grafica, anche se la Singletrac non si è mai distinta per la tecnica dei suoi giochi quanto più per il divertimento che questi sapevano offrire (Twisted Metal 1 e 2 in particolare). Un ringraziamento finale al mio fratellino Marco di 10 anni, senza il quale non avrei potuto testare il gioco nella modalità split-screen, togliendomi quindi una buona fetta di divertimento (anche se poi l'ho battuto sempre! Hehehehehe il mondo è miooooo!)

Massimo "Vlad" Monti

MACCHINA
PLAYSTATION

CASA SOFTWARE
SINGLETRAC

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL.039/2720499

BIT WORLD DI LAI ROBERTO

VIA F. CAVALLOTTI, 98 -20052 - MONZA (MI) - TEL.039/2720499 039/747171 FAX039/747171

IMPORTAZIONE DA INGHILTERRA-GIAPPONE-HONG KONG- USA

NINTENDO 64

NINTENDO64 JAP L.349.000
NINTENDO 64 EURO L.249.000
AEROFIGHTERASSAULTL.79.000
AEROGUAGE L.139.000
BANJO KAZZOOJE TEL
BIOFREAKS TEL
BOMBERMANHEROS TEL
BUST A MOVE 2 TEL
CLAYFIGHTER 63 1/2 L.49.000
CHORO Q TEL
DEZAMON TEL
DOOM L.119.000
FIGHTER DESTINY L.99.000
F-ZERO 64 TEL
DARK RIFT L.89.000
DD KONG RACING L.89.000
DUAL HEROS L.99.000
DUKE NUKEM 3D L.129.000
EXTREME G L.129.000
F1 POLE POSITION L.79.000
F1 WORLD GRAND PRIX ESTATE
FORSAKEN tel
GEX 64 TEL
GO GO TROUBLE MAKER L.79.000
GOLDEN EYE 007 L.119.000
GT RACING TEL
HUDSON SOCCER L.89.000
YOSSI ISLAND JAP L.69.000
KING OF PROBASEBALL L.99.000
IMPOSSIBLE MISSION TEL
INT. S.S.SOCCER 98 TEL
LAMBORGHINI USA L.79.000
LEGEND OF MYSTICAL NINJA
MACE THE DARK AGE L.79.000
MARIO KART 64 USA L.109.000
MORTAL KOMBAT MYTH. L.115.000
MORTAL KOMBAT 4 TEL
MULTIRAC.CHAMP. L.75.000
NAGANOWINTEROLYMPIC TEL
NHL BREAKWAY 98 L.109.000
OFF ROAD CHALLENGE TEL
OLYMPICHOCKEYNAGANO(KONAMI
PILOT WINGS L.75.000
QUAKE L.125.000
QUEST 64 TEL
RAKUGA KIDS (KONAMI)
SNOWBOARDING KIDS L.69.000
S.PETERMAN BATTLE PHENIX TEL
SUPERMAN ESTATE
SUPER SPEED RACER TEL
S.ROBOT FIGHTING TEL
SAN FRANCISCO RUSH L.115.000
SIM CITY 2000 L.139.000
SNOWBOARDING 1080 TEL
STAR FOX 64 L.129.000
STAR SOLDIER TEL
STAR WARS L.99.000
TOP GEAR RALLY TEL
TUROK L.79.000
TUROK 2 TEL
ZELDA TEL
WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF TEL
WAVE RACE USA L.109.000
WETRIX TEL
WCW VS NWO TEL
WWF WAR ZONE ESTATE
VIRTUA HIRYUKO NOKENL.119.000
WONDERPROJ.J+M.CARD L.59.000
WORLD CUP SOCCER 98 TEL
WORLD CUP FRANCE 98 KONAMI TEL
ADATTATORE CHIP FX L.39.000
JOYPAD L.39.900
MEMORY CARD L.27.000
CAVO S-VHS L.29.000
RUMBLE PACK L.27.000
VOLANTE+PEDALIERA COMPATI-
BILE N64/SAT/PSX L.139.000
RUMB.PACK+MEM.PACK L.49.000

MEGADRIVE

MEGADRIVE USATI L.69.000
BIMINI RUN MOTOSCAFI L.29.000
BODY COUNT L.35.000
DRAGON adventure RPG L.39.000
DESERT DEMOLITION L.39.000
DESERT STRYKE L.29.000
ETERNAL CHAMPION L.35.000
EUROPEAN CLUB SOCCER L.29.000
FIFA 98 L.49.000
F22 INTERCEPTOR L.35.000
GRAND SLAM TENNIS L.29.000
HARD DRIVING L.29.000
HOLYFIELD BOXING L.29.000
LAST BATTLE L.35.000
LIGHT CRUSADER L.39.000
PRIMAL RAGE L.39.000
NBA JAM L.29.000
MICROMACHINE 2 L.39.000
MORTAL KOMBAT L.35.000
MORTAL KOMBAT 2 L.39.900
OFF ROAD CHALLENGE L.35.000
OUTRUN L.29.000
PIT FIGHTER L.29.000
QUACKSHOT L.29.000
TERMINATOR 2 ARC. L.29.000
TARTARUGHE NINJA 1 L.29.000
THE DUEL L.29.000
THE LEGEND OF GALAHAD L.35.000
TWIN HAWK L.29.000
ROAD RUSH II L.35.000
S.MONACO GP 2 L.39.000
SHAK FU L.29.000
L'INCREDIBILE HULK L.29.000
SONIC 1 L.19.000
SONIC 2 L.25.000
SPIDERMAN L.29.000
SWORD OF VERMILLION L.25.000
VECTORMAN L.39.900
JEWEL MASTER L.29.000
THE KICK L.29.000
TAZMANIA L.35.000
WINTER CHALLENGE L.29.000
WORLD OF ILLUSION L.39.000
S.KEY L.29.000

PLAYSTATION jap/usa

PLAYSTATION UNIVERSALE L.349.000

GIOCHI USA/JAP
ABARA BANN
ALL JAPAN GRAND TOUR CAR TEL
ALL JAPAN GIRL PRO WRESTLING
ALUNDRA USA TEL
ARMORED CORE VOT. L.135.000
APOCALIPSE TEL
AZURE DREAMS TEL
BOMBERMAN WARS TEL
BIO FREAKS TEL
BIO HAZARD 2 TEL
BIO HAZARD NEW GENERATION TEL
BRAVE FENCER MUSASHIDEN TEL
BRAVE SAGA
BREATH OF FIRE 3 USA TEL
BUSHIDO BLADE L.99.000
BUSHIDO BLADE 2 TEL
CAPITAN TSUBASA J L.139.000
CHORO Q MARINE Q BOUT
CRIME KILLER TEL
DEAD OR ALIVE TEL
DEATHTRIP DUNGEN USA L.89.000
DOWNHILL SNOW TEL
DRAGON BALL F.BOAT L.109
DRAGON BALLZLEG.L.99.000
EINHANDER TEL
FINAL FANTASY TACTICS TEL
ENIGMA TEL
EVANGELION TEL
HARD BOILED TEL
HEART OF DARKNESS TEL
GODZILLA
TEL
GRAN STREAM SAGA USA TEL
GRAN TURISMO TEL
GUNBARL TEL
GUNDAM BATTLEMASTERII
LEGEND OF HEROS 2 CD TEL
LUNAR SILVERSTAR STORY
KING OF FIGHTERS 97 L.129.000
KONAMI COLLECTION III
MACROSS L.99.000
METAL GEAR SOLID TEL
METAL SLUG L.135.000
MOTOR TOON GP 2 JAPL.79.000
MORTAL KOMBAT 4 TEL
OVER BLOOD 2 TEL
PARASSITE EVE TEL
POCKET FIGHTER TEL
POINT BLANK TEL
RANMA 1/2 L.149.000
SAGA FRONTIER USA TEL
SAILOR MOON L.135.000
SHADOW GUNNER ROBOT WAR
SILHUETTE MIRAGE TEL
SLAYER ROYAL TEL
SOL DIVIDE TEL
SO KA GI (SQUARE) TEL
REAL BOUT SPECIAL TEL
RIVAL SCHOOL TEL
ROBOTWARSHOOTING L.99.000
SOKAIGI TEL
TACTICS OGRE USA
TEKKEN 3 TEL
TENCHU L.139.000
THUNDER FORCE 5 L.135.000
YATTAMEN 2 L.139.000
TOBAL 2 L.139.000
TURBO PROP RACING TEL.
Z-GUNDAM TEL
XENOGEAR TEL
ULTRAMEN TIGA & DINER TEL
SILHUETTE MIRAGE TEL
WORLD CUP FRANCE 98 TEL
ACCESSORI
PLAYSTATION MAGAZINE L.29
JOYPAD COMP. L.25.000
JOYPAD SONY L.37.000
MEMORY CARD 15B L.29.900
MEMORY CARD 120B L.53.000
CAVO LINK L.29.000
PAD DUAL SHOCK L.65.000
CONV. PAL ANTENNA L.39.000
SCART RGB L.19.000
VOLANTE+PEDALIERA COMPA.
TIBILE N64/SAT/PSX L.139.000
PLAYSTICK:TRASFORMA IL TUO
PAD IN UN JOYSTICK L.19.900

VIDEO CD CARD L.199.000

VIDEO CD DIDRAGONBALLZ SAILOR MOON/GUNDAM/RANMA/CITY HUNTER/EVANGELION/ORANG ROAD/STREET FIGHTER/TIME BOKAN/SPAWN/NONOMURA HOSPITAL/LAMU L.35.000

MODIFICA
USA/JAP/EURO+CAVO RGB L.70.000

MERCATINO DELL'USATO
VALUTAZIONE RITIROUSATO:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.10.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.15.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.20.000
GIOCHI PAL ANNO 98 L.25.000

GIOCHI USATI D'OCCASIONE:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.19.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.29.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.39.000
GIOCHI PAL ANNO 98 L.45.000

GIOCHI SATURN

SATURN USA L.339.000
SATURN JAP L.449.000
SATURN ITA L.269.000

PICCHIADURO
ALLNIPPONPROWRESTLINGL.69.00
ANARCHY IN THE NIPPONL.99.000
ASTRA S.STAR TEL
DEAD OR ALIVE TEL
DIE HARD ARCADE L.75.000
DRAGON BALL Z LEG. L.89.000
FIGHTERS MEGAMIX L.67.000
FIGHTING FORCE TEL
FIGHTING VIPERS L.29.000
GOLDEN AXE THE DUEL L.39.900
GUARDIAN HEROS L.45.000
LAST BRONX L.69.000
KING OF FIGHTERS 97 TEL
KING OF FIGHTERS 96 L.89.000
KING OF FIGHTERS 95 L.59.000
MARVEL S.HEROS L.99.000
MARVEL VS STREETFIGHTERTEL
MORTAL KOMBATTRILOGYL.89.0
MORTAL KOMBAT 2 L.45.000
POCKET FIGHTER TEL
RAGNACARD L.79.000
REAL BOUT SPECIAL TEL
SAMURAI SHOWDOWN 4 TEL
STREET FIGHTER COLL.L.99.900
STREET FIGHTER ALPHA L.39.900
VAMPIRE HUNTER L.79.000
VAMPIRE SAVIOR TEL
VIRTUA FIGHTER KIDS L.39.900
VIRTUA FIGHTER REMIX L.39.000
VIRTUAL ON L.45.000
VIRTUA WRESTLING L.79.000
WAKU WAKU 7 + RAM L.109.000
X-MEN L.49.000
X-MEN VS STREET FIGHTER TEL

SPARATUTTO
ALIEN TRILOGY L.69.000
BLAM MACHINEHEAD L.29.000
COTTON II L.109.000
CRIMEWAVE L.39.900
CRUSADER NO REMORSE L.39.000
DARIUS 2 TEL
DARKLIGHT CONFLICT L.39.000
DO DON PACHI TEL
DUKE NUKEM 3D L.89.000
GALAXY FORCE II TEL
GUARDIN FORCE TEL
GUN GRIFFON L.39.000
GUN GRIFFON II TEL
GUNDAM SIDE STORY II L.59.000
GUNDAM SIDE STORY 3 L.75.000
GUNDAM FINAL EDITION TEL
HEXEN L.49.000
HOUSE OF THE DEATH TEL
IMPACT RACING L.39.900
LAYER SECTION II TEL
MACROSS L.109.000
PANZER DRAGON 1 L.39.900
PANZER DRAGON II L.89.000
PARODIUS L.35.000
QUAKE L.75.000
RADIANT SILVERGUN TEL
SPACE HULK L.39.900
SKY TARGET L.69.000
TERRACRESTA 3D L.39.000
TIME BOKAN L.99.000
THUNDER FORCE V TEL
THUNDER STRYKE II L.49.900
VIRTUA COP 2 L.59.000
VIRTUA COP 2 + PISTOLA L.89.000
VIRTUA COP+PISTOLA L.69.000

PLATFORM/PUZZLE/FLIPPER
APPUNTAMENTI
ANTIQUES MSX COLL. TEL
3D LEMINGS L.49.000
BAKU BAKU L.59.000
BLAST CHAMBER L.35.000
BOBBLE BOBBLE 3 L.99.000
BOMBERMAN FIGHT L.99.000
BOMBERMAN WARS TEL
BUBBLE BOBBLE L.39.900
BUST A MOVE 2 L.59.000
CAPCOM COLLECTION TEL
CLOCKWORK KNIGHT 1 L.39.000
METAL SLUG TEL
MR BONE'S L.49.000
NIGHT'S L.43.000
PUZZLE BOBBLE 3 L.99.000
RAYMAN L.59.000
ROCKMAN X 4 TEL
SHINOBI EX L.39.900
SILUETTE MIRAGE L.99.000
SONIC JAM L.79.000
SONIC 3D BLAST L.69.000
SONIC R L.69.000
SCUD L.39.900
SLAYER ROYAL TEL
SUPERTEMPO TEL
STEAM HEARTS V.M.18 TEL
SWAGMAN 2 L.49.000
TOKIMEKI MEMORIAL DRAMA 2
VIRTUAL CASINO L.89.000
WONDER 3 TEL
WORMS L.49.000

GIOCHI SATURN

SPORTIVI
ACTUA SOCCER CLUB ED. L.49.0
ANDRETTI RACING L.39.000
CHORO Q PARK TEL
DAYTONA L.29.000
DECATHLETE L.59.000
F1 CHALLENGE L.45.000
FIFA 97 L.29.900
FIFA 98 L.99.000
FORMULA KART L.79.000
GRAN TURISMO GT 24 TEL
HANG ON GP L.49.000
HARDCORE 4X4 L.49.000
J.L. FIRE STRYKER TEL
MANX TT L.55.000
NASCAR 98 L.95.000
NBA ACTION 97 L.29.000
NBA LIVE 97 L.49.000
NBA LIVE 98 L.85.000
NHL 97 L.49.000
NHL POWERPALY L.49.000
NFL QUARTEB. 97 L.49.000
OFF WORLD INERCEPTOR L.39.000
POWER DRIFT L.69.000
ROAD RUSH L.49.000
STEP SLOP SLIDER L.99.900
SCORCHER L.49.000
SEGA RALLY L.59.000
SEGA TOURING CAR L.79.000
ZAP SNOWBOARDING 98 L.59.000
VIRTUA RACING L.29.000
WINTER HEAT L.79.000
WIPEOUT L.49.000
WORLD CUP 98 FRANCE R. TEL
WORLD LEAGUE SOCCER 98 TEL
WORLD WIDESOCCER97L.49.900

AVVENTURA/RPG/STRATEGA
ALBERT ODISSEY L.99.000
ALONE IN THE DARK II L.49.000
BAROQUE TEL
BIO HAZARD L.99.000
BIO HAZARD 2+RAM TEL
BRAIN DEAD 13 L.39.900
BURNING RANGERS TEL
CROC L.59.000
DEEP FEAR TEL
DISCWORLD L.69.000
DIE HARD TRILOGY L.59.000
DRACULA X L.99.000
DRAGONE FORCE L.115.000
DRAGONE FORCE II TEL
DRUID TEL
DUNGEON & D. COLL. TEL
ENEMY ZERO TEL
EVANGELION-GIRFIRENDL.119.000
FARLAND SAGA TEL
GRANDIA L.109.000
GRANDIA DIGITALMUSEUML.99.000
LANGRISSER 5 TEL
LUNAR 2 ETERNAL BLUE TEL
LUPIN III TEL
MAGIC KNIGHT RAY. USA TEL
PANZER DRAGON 3 4CD TEL
RIVEN (MYST II) L.109.000
SAKURA WARS II L.139.000
SOL DIVIDE TEL
SHINING FORCE III USA TEL
SHINING FORCE III SCE.2 TEL
SHINING FORCE 3 SCE.3 TEL
SHININGTHEHOLYARC L.89.000
SIM CITY 2000 L.69.000
SLAYER ROYAL TEL
SLAYER ROYAL 2 TEL
S.ROBOT WAR TAISEN TEL
S.ROBOT WAR FINAL TEL
S.ADVENTURE ROCKMAN TEL
STORY OF THOR 2 L.79.000
TOMB RAIDER L.69.000
WARCRAFT II L.39.000

ACTION REPLY5 FUNZIONI:
RAM CARD2MG/RAM CARD4MG/ADATTATORE/ MEMORY CARD/CHEAT MOD L.69.000

VIRTUA FIGHTER 2+VIRTUA COP+DAYTONA USA
L.69.000

ACCESSORI
JOYPAD COMP. L.27.000
JOYPAD SEGA L.39.000
JOYPAD ANALOGICO L.59.000
MEMORY CARD 8M L.59.000
ADATTAT. USA/JAP/EURO L.45
CONV. PAL/ANTENNA L.49.000
RIVISTA SATURN FAN L.35.000
RAM CARD 2M L.29.000
CAVO S-VHS L.29.000
VOLANTE+PEDALIERA COMPA-
TIBILE N64/SAT/PSX L.139.000
VIDEO CD CARD UNIV. L.275.000

MODIFICA UNIVERSALE
USA/JAP/EURO L.70.000
VISUAL MEMORY(DREAM CAST)

USATI PLAYSTATION

FORMULA 1 97 L.37.000
TRANSPORT TYCOON L.37.000
IMPACT RACING L.29.000
GRID RUN L.29.000
WILLIAMS ARCADE L.29.000
BROKEN SWORD II L.37.000
ALIEN TRILOGY L.29.000
CHIAMARE PER ALTRI I TITOLI

GIOCHI GAMEBOY

BATMAN FOREVER L.54.000
BUGS BUNNY 2 L.54.000
CONTRA ALIEN WARS L.49.000
DOUBLE DRAGON 2 L.53.000
INDIANA JONE LAST CRUS. L.57.000
JUNGLE BOOK L.54.000
LION KING L.54.000
LOONEY TOONS 2 L.49.900
SAMURAI SHOWDOWN L.53.000
SPIDERMAN X-MEN L.49.900
STREET FIGHTER 2 L.54.000
SUPERMAN L.54.000
TOP RANK TENNIS L.47.000
TRACK & FIELD L.47.000
WORLD BEACH VOLLEY L.49.900

SITO INTERNET

WWW.OCCHIOMERCATO.COM/BITWORLD

NEO GEOCD

AERO FIGHTER 2 L.19.000
ART OF FIGHTING 2 L.19.000
BLUES JOURNEY L.19.000
FATAL FURY SPEC. L.19.000
FATAL FURY 3 L.69.000
LAST BLADE TEL
KING OF FIGHTERS 94 L.19.000
KING OF FIGHTERS 97 TEL
METAL SLUG 2 L.129.000
MUTATION NATION L.69.000
REAL BOUT 2 L.129.000
SENGOKU L.69.000
STAKES WINNER L.29.000
TOP HUNTER L.19.000
RIVISTA NEOGEO FREAK L.35.000

SUPERNINTENDO

BATMAN RETURNS L.49.000
CAPITAN COMMANDO L.65.000
DRAGON BALL Z 3 L.89.000
DRAGON BALL Z 1 L.75.000
CLAYFIGHTER 2 L.59.000
EARTHWORM JIM 2 L.59.000
FATAL FURY SPECIAL L.69.000
FIFA 98 L.49.000
F-ZERO L.49.000
KILLER INSTINCT L.39.000
MARVEL S.HEROS L.69.000
RANMA 1/2 3 L.89.000
SAMURAI SPIRIT L.49.000
STREET FIGHTER 2 TURBO L.49.000
TETRIS ATTACK L.49.000
JOYPAD L. 19.900

GAME GEAR

BAKU BAKU L.39.000
COLUMS L.29.000
WIMBLEDON TENNIS L.29.000

GIOCHI PC ENGINE

FATAL FURY II L.29.000
IGANIN DEN L.29.000
SUPER SOCCER W.CUP0 L.29.000
HUNTER YOHKO 1 L.35.000
HUNTER YOHKO 2 L.35.000
NINJIA SPIRIT L.29.000
SUPER DARIUS L.29.000
TERRAFORMIA L.35.000
WORLD CUP SOCCER L.29.000

CD MUSICALI DEI CARTONIGIAPPONESI

SERIE DRAGON BALLZL.29.000
SERIE SAILOR MOON L.29000
SERIE RANMA 1/2 L.29.000
SERIE GUNDAM L.29.000
SERIE MACROS S L.29.000
SERIE CITY HUNTER L.29.000
SERIE ORANGE ROAD L.29.000
SERIE MAISON IKKOKU L.29.000
SERIE FINAL FANTASY L.29.000
SERIEGHOSTINTHESHELLL.29.0
SERIE LAMU L.29.000
SERIECAVALIERIDELLOZODIACOL.29.00
SERIE HOKUTO NO KEN L.55.000

PORTACHIAVI: TEKKEN3,KING OF FIGHTERS97,RANMA 1/2, EVANGELION,DRAGON BALLZ,MAZINGA,GOLDARKE ECC. L.5000CADAUNOL.35000 10PZ.

DUKE NUKEM
TIME TO KILL

Non so perché, ma ho come la sensazione che questo gioco passerà dei guai...

Che ormai Tomb Raider sia diventato il punto di riferimento per buona parte del mondo videoludico è indubbio, quindi non ci dovremo proprio meravigliare se un personaggio come Duke Nukem si ritrova immerso in un gioco che ne è la copia sputata: chiaro che non stiamo parlando di plagio, ma vi posso assicurare che tutti quelli che hanno visto Time to Kill hanno avuto la netta sensazione di giocare a una specie di Duke Raider, con un protagonista sicuramente meno formoso e decisamente più "goliardico".

Se vi eravate abituati alle "curve" della bella Lara, farete non poca fatica a immedesimarvi in un personaggio rozzo, scurrile e dissacratore come il qui presente Duke Nukem. Del resto chi lo conosce lo sa e in ogni caso sono certo che presto diventerà il vostro idolo, tanto che vi vedo già tinti di biondo, ipervitaminizzati e pronti a farcire di piombo il primo fetente che osa guardarvi fisso negli occhi per più di due nanosecondi. Sicuramente chi ha avuto occasione di giocare il precedente capitolo sa già a cosa va incontro, ma vi posso assicurare che per quanto possibile sono state accentuate alcune caratteristiche peculiari del rozzo in questione, giusto per far venire i capelli dritti alle mamme e per scatenare qualche insana crociata da parte di psicologi e giornalisti alla ricerca d'improbabili scoop.

Il fatto che Duke questa volta venga visto di spalle ha inoltre permesso ai suoi ideatori di caratterizzare al meglio il suo modo d'essere: lo vedrete così sistemarsi i capelli davanti allo specchio esclamando il classico "Damn, I'm looking good" oppure "scrollarsi" dopo aver "espletato" davanti a un gabinetto.

L'intero mondo in cui si muove Duke è stato poi ulteriormente poligonalizzato, tanto che adesso tutti i personaggi hanno una loro identità tridimensionale, che rende il tutto più realistico e sicuramente più in linea con gli standard odierni. Precisiamo comunque che questo nuovo Duke Nukem ha ben poco da spartire con il gioco precedente, che si basava su un motore simile a quello di Doom, oltretutto convertito su PlayStation in maniera tutt'altro che eccelsa.

Questa volta invece ci ritroveremo ad esplorare enormi livelli, risolvendo qualche enigma (niente di particolarmente sconvolgente), ma soprattutto crivellando tutti quei porci maledetti che vogliono impadronirsi del mondo, anche a costo di viaggiare in tutte le ere per cambiare così il corso della storia. Il nostro principale obbiettivo sarà proprio recuperare un certo numero di cristalli che ci permettono di viaggiare nel tempo, sistemando a mano a mano che avanziamo i casini combinati dagli alieni maialiformi. A proposito, anche questa volta non mancheranno i mitici po-

http://www.oldgamesitalia.net/

liziotti della L.A.R.D., chiara storpiatura di quelli veri del Los Angeles Police Department (mi sa che ai programmatori non devono stare particolarmente simpatici).
I vari periodi storici comprenderanno il vecchio West, il Medioevo e addirittura l'Antico Impero Romano. Il bello è che di volta in volta cambierà anche l'abbigliamento di Duke, che a seconda delle situazioni potrà indossare un completo da cow-boy così come un kilt scozzese davvero ridicolo, specialmente se considerate l'individuo in questione.
Comunque quando all'inizio vi parlavo dei problemi che potrebbe riscuotere un gioco di questo calibro non esageravo affatto: basta aggirarsi per il primo livello per imbattersi in alcune ballerine di lap dance piuttosto audaci, in un telefono erotico con tanto di operatrice tutt'altro che inibita e addirittura in una signorina munita di frusta che vuole insegnarci qualcosa di nuovo sul dolore... Non vi dico poi cosa potrete incontrare nel medioevo perché: 1) cadrei nel cattivo gusto 2) Alex lo censurerebbe istantaneamente 3) rischierei una denuncia dalle solite mamme abbonate a Famiglia Cristiana. Però vista l'ultima ipotesi sarei quasi tentato... Va beh, diciamo solo che le pecore potrebbero avere qualcosa da ridire.
Non sottovalutate però la potenza di questo gioco, dato che per una volta sotto una scorza piuttosto volgarotta e "caciarona" (questa me l'ha suggerita il Duspa), si trova un titolo davvero divertente e assai godibile.
La versione in nostro possesso, benché afflitta da qualche bug grafico di troppo, metteva in luce un'ottima giocabilità e un fattore divertimento decisamente sopra la norma. Ok, probabilmente nulla di quello che vedrete in Time to Kill passerà alla storia, però sono certo che non deluderà gli appassionati del genere Tomb Raider, specialmente quelli che ormai non ne possono più di Lara e delle sue smanie da superstar (e dire che è solo un videogioco!).
L'unica incertezza rimane sull'engine grafico, che talvolta sembra non riuscire a gestire con la giusta velocità le situazioni più confusionarie e le ambientazioni particolarmente complesse. Nulla che non si possa risolvere con una buona dose di ottimizzazione.
Per il resto non posso che rimandarvi alla recensione definitiva che non dovrebbe comunque tardare a manifestarsi su queste pagine, magari proprio sul prossimo numero (che poi è quello di ottobre... E dire che per me è ancora luglio e non sono nemmeno in vacanza. Sto male).

Mirko "non ce la faccio più" Marangon

MACCHINA
PLAYSTATION

CASA SOFTWARE
GT INTERACTIVE

http://www.oldgamesitalia.net/

in vacanza con global game

NINTENDO64

A SOLE **299.000** Iva inclusa

+ vacanza soggiorno omaggio

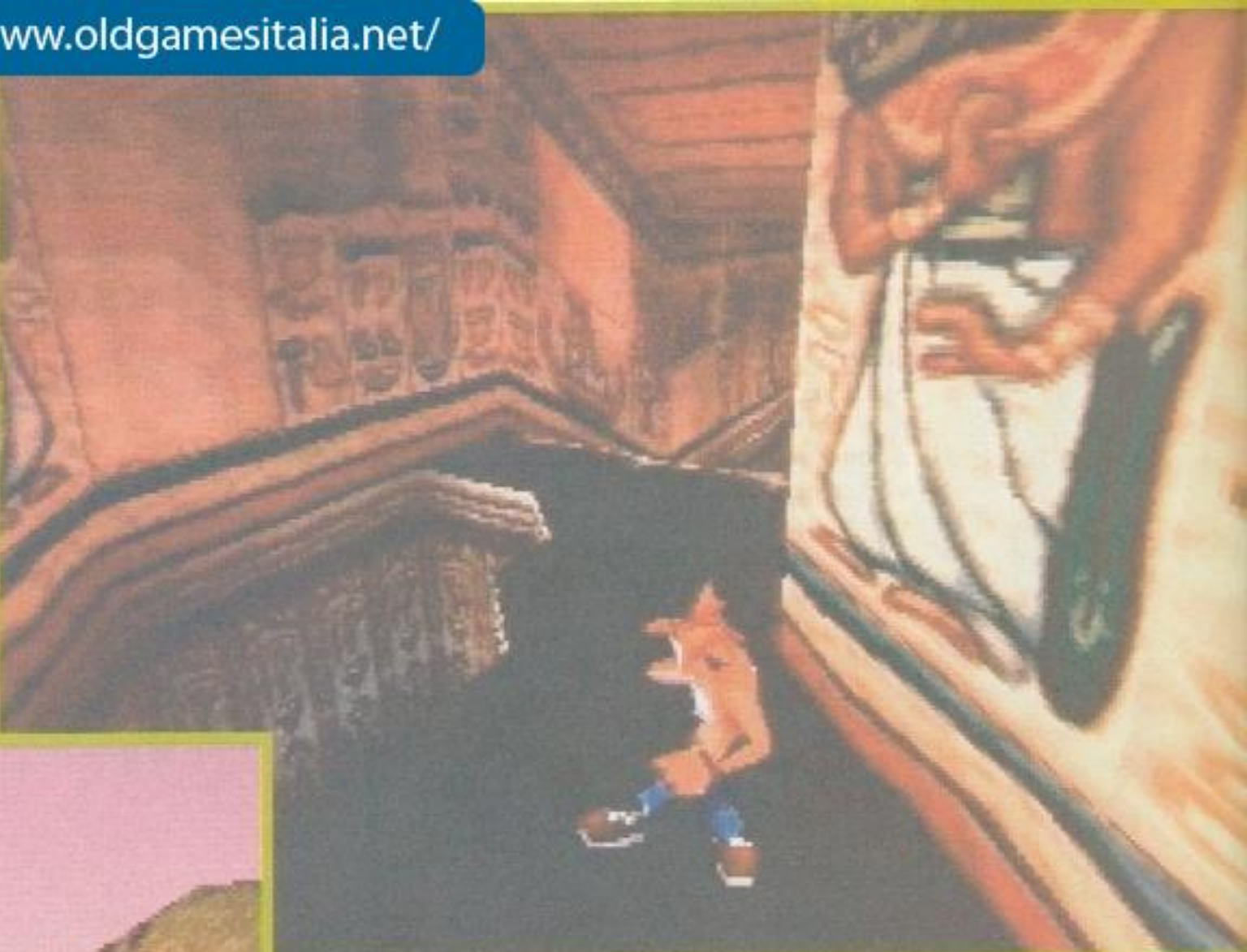
aut.min.rich.
RICHIEDI IL REGOLAMENTO

GLOBAL GAME

L'OFFERTA E' VALIDA SOLO PER I POINT SOTTO ELENCATI:

BARI VIA A. VOLTA, 6/f TEL. 080/5569582
BASTIA UMBRA (PG) VIA BASTIOLA, 35 TEL. 075/8011879
BOLLATE (MI) VIA LEONE XIII, 41 TEL. 02/38300917
BRESCIA VIALE PIAVE, 6/A TEL. 030/3369455
CAGLIARI VIA IGLESIAS, 43 TEL. 070/655037
COCQUIO TREVISAGO (VA) COTR. TAGLIABO, 4 TEL. 0332/701506
CHIASSO (CH) VIA SAN GOTTARDO, 54 TEL. 004191/6824084
COSENZA PIAZZA FERA, 12 TEL. 0984/791850
GALLIPOLI (LE) VIALE BARI, 14/16 TEL. 0833/262010
IMOLA (BO) VIA EMILIA, 121/123 TEL. 0542/22051
LUINO (VA) VIA B. LUINI, 15 TEL. 0332/535868
MARSALA (TP) VIA SCIPIONE L' AFRICANO, 11 TEL. 0923/718309
MELZO (MI) VIA AMBROGIO VILLA, 21 TEL. 02/95739704
PALERMO VIA SCIUTI, 138 a/b/c TEL. 091/6262805
PERUGIA VIA PALERMO, 21/b TEL. 075/5837354
PORTOGRUARO (VE) VIALE ISONZO 72/a
ROMA VIALE DI VILLA PAMPHILI, 49/51 TEL. 06/58333375
SESTO SAN GIOVANNI (MI) VIALE CASIRAGHI, 62 TEL. 02/2481724
SPOLETO (PG) VIA G. MARCONI, 270/a TEL. 0743/47800

Come migliorare un gioco già bellissimo.

Problema non da poco per qualsiasi software house, ma probabilmente non per la divisione ludica ella Sony, visto il lavoro fatto con questo terzo capitolo di Crash Bandicoot. Sviluppato sempre dalla Naughty Dog, il platform tridimensionale avente come protagonista un sottoprodotto della famiglia dei roditori (io lo chiamerei semplicemente un ratto, ma probabilmente qualche naturalista in erba insorgerebbe reclamando la giusta dicitura), si presenta sul nastro di partenza dell'affollata maratona natalizia con la puntualità di un orologio rotto. L'uscita di questo terzo capitolo, infatti, è prevista proprio per il periodo in cui ci si deve sentire per forza più buoni e c'è da scommettere che quelli della Sony faranno di tutto per mantenerla. Il problema delle vendite è ormai vitale per qualsiasi videogioco e, oltre al successo di critica, è necessario anche quello di pubblico. A proposito, lo sapevate che negli Stati Uniti il gioco per Playstation che ha venduto di più è stato proprio il primo Crash Bandicoot? Sembrerebbe incredibile, eppure è proprio così. In ogni caso il celebre platform è stato davvero un bel gioco e probabilmente lo sarà ancora di più questa terza tappa, probabilmente l'ultima a quanto rilasciato dai game designer americani (ma tanto sappiamo che queste informazioni valgono come il due di coppe quando regna bastoni...).

L'impostazione generale è rimasta pressoché invariata, eppure Crash Bandicoot 3 sembra davvero un altro gioco. Il merito di questa impressione va sicuramente attribuito alla splendida veste grafica, bella al punto da poter provocare lo slogamento della mascella a quelli con meno pelo sullo stomaco. Finalmente fa il suo ingresso in un platform game tridimensionale una stupefacente alta risoluzione (e che alta riso-

luzione!) e tutti gli elementi presenti sullo schermo ne sembrano giovare non poco. Ma la cosa più impressionante, probabilmente, è la presenza di tutta una serie di effetti grafici davvero eccezionali. Mi sto riferendo, per esempio, al riflesso sulle superfici riflettenti (e che volete riflettere su quelle opache?) o alle sfumature dei colori. Le esplosioni, il fuoco, l'acqua, tutto quanto possa muoversi, inoltre, è realizzato con una perizia non indifferente, contribuendo a creare un clima di estremo coinvolgimento. Le animazioni sono state migliorate e anche il più stupido dei salti sembrerà un passo di danza (questa non l'avevo mai sentita NdParteRazionaleDelDuspiS). Come nei precedenti episodi uno degli elementi dominanti sarà dato dalla distruzione delle casse contenenti frutta e altri bonus e dal forsennato correre in giro per gli scenari. Crash potrà avvalersi della collaborazione di alcuni animaletti che potrà cavalcare in determinate sezioni di gioco. Lo stesso dicasi per altri tipi di mezzo di locomozione, come quella sorta di hydrospeed con cui il topo muschiato si aggira nelle profondità dell'oceano nel livello atlantideo. Tra le cose nuove che vanno sicuramente segnalate c'è la presenza di un paio di nuove mosse. Si tratta del doppio salto, fondamentale per il superamento dei dislivelli maggiori o degli ostacoli più grandi, e la super rotazione. Tutti conoscono il particolare modo di affrontare i nemici di Crash (assomiglia sempre di più al diavolo della Tasmania Taz), ma in questo caso lo spinning sarà ancor più funzionale e potrà essere utilizzato per farsi strada (fondamentale quando fa le veci del tagliaerba) o per liberarsi degli avversari.

Un'altra delle grandi novità presenti in Crash Bandicoot 3 riguarda lo schema dei livelli. Nel precedente episodio, infatti, le varie sezioni erano ben distinte tra loro e ci si imbatteva in livelli a scorrimento laterale, verticale o in scenari in cui il nostro pic-

colo eroe scappava, inseguito da bestie immonde, correndo verso lo schermo di gioco. In questo terzo appuntamento, il buon Crash potrà trovarsi in tutte e tre queste situazioni all'interno di uno stesso livello. Inoltre sarà presente un fantomatico livello inverso, in cui il protagonista si dovrà continuamente voltare per vedere quello che effettivamente succede (concetto un po' criptico, che credo vada riferito al fatto che quello che vede Crash non è lo stesso che vede il giocatore...). Il percorso da compiere sarà ancora abbastanza "guidato", anche se in alcuni frangenti avrete un pizzico di libertà in più, magari scegliendo quale ramificazione del percorso seguire.

Sono inoltre presenti alcuni nuovi oggetti bonus: oltre alle gemme e ai cristalli dei precedenti episodi, infatti, si possono rinvenire delle preziose reliquie (si ottengono portando a termine i percorsi nella modalità di gioco time attack) che danno diritto di accesso a un livello segretissimo.

E' nuovamente presente anche Coco, la sorellina di Crash. In quest'occasione, tuttavia il suo ruolo non sarà quello della comprimaria e in diversi livelli (per ora l'ho trovata in quello della Grande Muraglia) la controllerete direttamente. La piccola topolina (non voglio certo essere volgare...)[devi sforzarti di più... NdAlex] potrà anche contare sull'aiuto di un simpatico tigrotto (nulla a che vedere con Dave, il nostro simpatico leprotto che, tanto per cominciare, non è una tigre e poi non è nemmeno tanto simpatico... J). Coco cavalcherà il tigrotto così come Mao cavalca il bue e il risultato sarà spettacolare e divertente al tempo stesso. L'umorismo sarà presente anche in questa nuova versione del gioco e, accanto alle buffe animazioni dei personaggi, sono state inserite anche alcune scenette esilaranti, come quella della rana che Crash incontra nel livello medievale. Se i due si toccano, la rana si trasforma in una principessa, evidentemente talmente brutta da far restare secco il povero topo gigante.

Nelle righe precedenti ho parlato di Grande Muraglia, di Medioevo, di preistoria e quelli tra voi che mangiano più bastoncini di pesce avranno intuito che Crash Bandicoot 3 vi porterà a visitare diverse epoche storiche. La trama, infatti, parla proprio degli assurdi esperimenti del perfido scienziato pazzo Neo Cortex e della sua ultima invenzione: la macchina del tempo a pedali! Il povero Crash, quindi, sarà costretto a viaggiare nel tempo per mettere i bastoni tra le ruote al folle individuo.

A questo punto non mi resta che confermare la buona impressione provata giocando: Crash 3 è veloce, divertente e coinvolgente. E' notevolmente vario (cosa non da poco in un platform game) e probabilmente è il miglior titolo del genere per Playstation. Devo forse aggiungere altro? Ne riparliamo in sede di recensione e per il momento passo e chiudo.

DuspiS

MACCHINA
PLAYSTATION
CASA SOFTWARE
SONY

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

La vostra missione inizia ad ottobre, restate in attesa di maggiori dettagli.

Questa frase è riportata sul sito Konami, insieme a un entusiastico "Il miglior gioco del mondo, solo da Konami".
A quanto pare infatti, la snervante attesa che ha caratterizzato questi ultimi mesi, infarciti di presentazioni, annunci e smentite, è finalmente giunta al termine. Il prodotto che all'ultimo E3 si è aggiudicato il titolo di miglior titolo per Playstation (insieme ad altri riconoscimenti come miglior gioco dello show, sia da parte di UGO, ovvero Unified Gamers Online, che da parte di Gaming-Age), vi guarderà dagli scaffali dei negozi a partire dal 22 ottobre, anzi, a settembre per i fortunati abitanti della Terra del Sol Levante. Oltre alla versione normale, inoltre, alcuni fortunati potranno portarsi a casa una "Limited Edition" del gioco, all'interno della quale si troveranno tutti quei gadget (il gioco vero e proprio sarà lo stesso) che un appassionato della serie vorrebbe avere. Da qualche parte in giro per queste pagine, dovrebbe esserci anche una foto di quello che troveremo (anzi che troveranno, quelli che riusciranno ad accaparrarsela) all'interno di questa fantomatica edizione limitata; diamogli uno sguardo insieme: un bel manualetto di 45 pagine in formato B4, una T-Shirt (e

questa se me la trovate ve la pago con una gamba), un CD musicale con delle tracce bonus, una piastrina da portare al collo, che fa tanto marine, un adesivo metallico da appiccicare sulla memory card, e infine un CD con i demo di Suikoden 2 e Silent Hill, oltre, ovviamente, al gioco vero e proprio; il tutto per la cifra, approssimativa, di ottantacinque dollaroni. Niente male, eh? Va beh, diranno i meno informati, ma 'sto gioco, in pratica, che roba è? 'Mo ve lo dico io. Intanto, questa non è la prima apparizione di Solid Snake (il nome del protagonista), bensì un ritorno, visto che il primo episodio della serie, "Metal Gear" risale, se la memoria non mi inganna, al 1987, su NES, ed ebbe un successo tale da richiedere che Konami ne rilasciasse un seguito, con il nome di Snake's Revenge, nei primi anni del 1990. Dopo circa sette anni, questa volta dovremo aiutare Snake a infiltrarsi in un deposito nucleare in Alaska, dove i Foxhound, un gruppo militare, hanno stabilito la loro base. A questo punto potete mettere via granate, mitragliatori e bazooka, poiché la tattica di gioco dovrà essere un tantino diversa: tanto per farvi un idea, voi cominciate il gioco con in vostro possesso solo un pacchetto di sigarette (a cosa ci serviranno però lo ignoro) e un binocolo. Questa precisazione era dovuta per far intendere che lo spirito del gioco non è lo stesso che potete trovare in titoli come Duke Nukem, o Quake, in cui si spara a tutto all'insegna della distruzione totale; al contrario, si dovrà cercare di farsi notare il meno possibile, sgaiattolando nel buio, accovacciandosi, strisciando (anche, per esempio, nei condotti d'aerazione), arrampicandosi lungo pareti o su casse di materiale vario. Tutto ciò ovviamente non sta a significare che non si dovrà uccidere nessuno (e dove starebbe il divertimento?), tant'è che nel corso del gioco acquisiremo tanti simpatici oggettini atti allo scopo (quali pistole automatiche, mitragliatori, mine, visori notturni, videocamere e tanti altri gingilli), significa solo che per far ciò si dovranno usare maniere più vicine a quelle di un ninja, piuttosto che a quelle di un Rambo. Prima o poi, infatti, i terroristi si accorgeranno della presenza di Snake, sia che accada per il vapore dovuto alla respirazione, sia che accada per le orme lasciate sulla neve (avete proprio letto bene. Ragazzi miei, nel gioco ci sono dei dettagli

allucinanti) e qui entra in gioco la nostra abilità come assassini: Snake potrà attaccare con una qualsiasi arma da fuoco, ma potrà anche optare per un silenzioso coltello, o per lo strangolamento del malcapitato di turno, o ancora per un bel combattimento a mani nude. Tanto per farvi qualche esempio, premendo più volte il tasto X effettuerete alcune combo mentre, se non avete armi in mano, premendo ripetutamente il tasto "Quadrato" strangolerete la guardia, oppure ancora, potreste usare il corpo stesso di un nemico come scudo umano per non essere colpiti. Il gioco sfrutterà una visuale mista in prima e terza persona: la prima verrà usata con il binocolo, i visori notturni, l'infrarosso e il fucile da cecchino, mentre la seconda, usata in tutte le altre fasi del gioco, ricorda un po' quella di Resident Evil. L'Intelligenza Artificiale poi è qualcosa di eccezionale: niente livelli di difficoltà fra cui scegliere all'inizio del gioco: sarà questo stesso, infatti, ad adattarsi a voi, in base a come procederete nell'avventura, diventando di volta in volta più facile o più difficile. Se la trama e il coinvolgimento raggiungeranno livelli mai visti prima, anche la parte grafica non sarà da meno. Grafica eccezionale, animazioni iper realistiche e spettacolari tocchi di classe, tutto reso con una palette tendente al blu, per meglio ricreare la sensazione di trovarsi davvero in mezzo alle nevi dell'Alaska. A questo punto la vostra (e la mia) voglia di giocare dovrebbe aver raggiunto livelli record. Vi lascio con un sunto dell'intervista rilasciata da Hideo Kojiima, l'uomo alla base di tutte queste meraviglie.

D: Perché proprio la Playstation come piattaforma per Metal Gear Solid?

R: Sebbene si possano costruire modelli tridimensionali con altre console, ho ritenuto che le specifiche della Playstation fossero quelle che meglio si adattavano a quelle del gioco. Al tempo in cui la PSX uscì, io stavo giocando con il 3DO, quando sentii le caratteristiche della console Sony, pensai "Grande, appena finito Policenauts, comincerò Metal Gear Solid su questa". Feci delle prove con dei modelli poligonali e, quando li vidi muoversi, decisi che finalmente la console con cui avrei creato cose straordinarie era arrivata.

D: Il gioco darà davvero l'impressione di essere lì?

R: Certo! Sono stati fatti un sacco di aggiustamenti, fino al più piccolo particolare: per far sembrare l'intero gioco reale, ogni elemento è stato controllato separatamente.

D: Quante copie del gioco vorrebbe vendere per essere soddisfatto?

R: Diciamo un milione di copie. Molti giochi hanno fatto altrettanto, non vedo perché non dovrebbe anche Metal Gear.

D: Dove avete reperito tutte le informazioni sulla moderna tecnologia militare?

R: Da quotidiani, riviste, libri accademici, e molte pubblicazioni scientifiche. Io non sono uno specialista in questo campo, e ci sono moltissime informazioni che andavano oltre le mie conoscenze. Ci sono state alcune persone che mi hanno reso più semplice l'apprendimento.

Con questo è davvero tutto ragazzi, guardatevi le foto, che il gioco sta per iniziare...

Fabio Casale

MACCHINA
PLAYSTATION

CASA SOFTWARE
KONAMI

MISSION: IMPOSSIBLE

"Another visitor, stay a while, stay forever..."

Sono certo che pochi di voi si ricorderanno di questa frase, diventata leggendaria per essere tra i primi campionamenti vocali della storia del personal computer. Ebbene, si trattava dello storico Impossible Mission, firmato da quella che è stata una delle etichette più rappresentative di tutti i tempi, la Epyx. Effettivamente mi vengono ancora i brividi quando ci penso, non tanto per la bellezza in sé del campionamento vocale (e comunque il processore audio del Commodore 64, il SiD, era una grandissima cosa) ma per come si è arrivati al punto in cui siamo adesso. Non voglio fare la parte del nostalgico a tutti i costi, ma vi assicuro che Impossible Mission e il suo seguito erano dei grandissimi giochi e ogni tanto mi diletto a giocarci ancora sui vari emulatori per PC.

Cosa c'entra tutta questa premessa, forse un po' ampollosa, lo ammetto?

Beh, perché i due Impossible Mission erano palesemente ispirati al serial televisivo, dal quale è poi stato tratto il film che la maggior parte di voi avrà visto (e con un grande Tom Cruise, che da vero e proprio idolo delle teenager rintronate con film del calibro di Cocktail e Un Mercoledì da Leoni, è divenuto un grandissimo con parti in Intervista col Vampiro, Il Colore dei Soldi e appunto Mission: Impossible...).

E sulla licenza dell'ultimo roboante film di Brian De Palma, la Ocean e la Infogrames hanno fatto carte false per accaparrarsi i diritti, sfidando l'incredibile successo ottenuto da GoldenEye e dell'imminente Metal Gear Solid della Konami. L'unica sostanziale differenza è che Mission: Impossible uscirà esclusivamente su Nintendo 64 e molti addetti ai lavori hanno assicurato che si tratterà di qualcosa di assolutamente sensazionale sia a livello di grafica che di giocabilità.

La scelta di rendere Mission: Impossible un arcade adventure in terza persona è a mio parere la più adeguata, anche se non sono da escludere a priori dei cambi di telecamera (non è stato specificato nulla in proposito, anche se ricordo di avere visto delle foto in prima persona). Anzi ora che ho guardato con attenzione le foto contenute sul CD in mio possesso, nel caso ci si trovi in condizione di sparare, la visuale cambierà con una telecamera posta sopra le spalle e conseguenza trasparenza del cranio in primo piano. Come sono bravo a spiegare... Il giocatore vestirà come da copione i panni di Ethan Hunt, il personaggio di punta dell'associazione Impossible Mission Force (IMF) e guidarlo in missioni di sabotaggio, spionaggio o più semplicemente d'avventura. Ma il nostro Ethan non si avventurerà solitario all'interno delle installazioni nemiche (vabbè che è matto, ma mica scemo!), ma potrà avvalersi dell'aiuto dei suoi talentuosi compagni. Gli scenari che faranno da teatro a Mission: Impossible sono essenzialmente cinque (anche se a loro volta sono suddivisi in quattro livelli, per un totale di venti se la matematica continua a non essere una opi-

http://www.oldgamesitalia.net/

nione...)[parli naturalmente per sentito dire, no? NdAlex]: l'ambasciata russa a Praga, il quartiere generale della CIA a Langley, la stazione della metropolitana di Waterloo a Londra. Le altre ambientazioni ancora non le conosco, ma vi giuro che esistono...

Insomma, come biglietto da visita non c'è male no?

Quello che sta rendendo comunque l'attesa di Mission: Impossible uno stillicidio (oramai se ne parla da più di un anno), è senza ombra di dubbio la connotazione delle missioni. Il buon Ethan non dovrà premurarsi solamente di fare fuori eventuali guardie nemiche sparacchiando qua e là, ma dovrà anche cercare di risolvere enigmi e attingere alla serie di gadget che ogni buon agente segreto ha nel taschino (avete presente James Bond? Ecco, una cosa del genere...). Volete degli esempi? Dardi avvelenati, bombe lacrimogene, gas nervino (mi sembra un po' eccessivo ed effettivamente io l'ho sparata) e via dicendo. Ah, quando avrete terminato il gioco una prima volta, dovrete affrontare la prova definitiva, che per questo motivo è stata ribattezzata appunto "Impossibile"... ehehehe (cosa avrò da ridere...).

Ma la vera chicca è senza ombra di dubbio l'esclusivo "FaceMaker" con il quale potrete adattare i vostri lineamenti a quelli di altre persone. Inutile dire che è la cosa migliore per riuscire a trarre in inganno guardie armate fino ai denti! Insomma, Mission: Impossible è sicuramente uno dei titoli di maggior spessore in uscita per Nintendo 64 e sono convinto che la guerra "fredda" di questo inverno sarà proprio tra Metal Gear Solid e la mastodontica opera di Ocean e Infogrames. Se nel caso di Metal Gear Solid si parla da tempo di capolavoro annunciato, Mission: Impossible potrebbe risultare l'outsider ed è a tutti gli effetti uno dei principali indiziati per vendere una barca di copie...

Andrea "Mi sgamavano sempre per primo a nascondino..." Della Calce

MACCHINA
NINTENDO 64

CASA SOFTWARE
OCEAN/INFOGRAMES

Moto Racer 2

Come si suol dire, "moto rumore per nulla". Ahahahahah... Erm.

Tutti voi avrete certo presente il primo Moto Racer: su PC è stato uno di quei giochi "responsabili" della prima spinta alla 3Dfx (in seguito rinnegato da tutti perché troppo semplice), mentre per Playstation è stato semplicemente un gioco di corse motociclistiche non troppo elaborato ma comunque godibile. Per la gioia di grandi e piccini, la Delphine Software ha deciso di proporci anche il seguito, e non è tutto: giusto per promuovere il gioco e per permettere ai giornalisti di vederlo bene, ha invitato i soliti scansafatiche giramondo nei loro uffici parigini. Ah, bella la vita dei redattori delle riviste di videogiochi, sempre in giro, sempre trattati con i guanti, circondati di belle donne, viziati e coccolati... Eccovi un bel resoconto seguito dalle mie personalissime impressioni sull'imminente (l'uscita è prevista a ottobre) Moto Racer 2.

Partiamo male: l'aereo lascerà Milano alle 7:40 del mattino e questo significa svegliarsi verso le cinque e mezza-sei per circumnavigare l'intera Milano. L'aereo parte in orario, il volo è tranquillo e l'atterraggio indolore. Primo intoppo: il tizio che mi doveva raccattare all'aereoporto ha sbagliato l'uscita e si palesa con un ritardo di circa tre quarti d'ora, adducendo scuse bizzarre che comunque non comprendo perché non parlo una sola parola di francese (né lui una di inglese o italiano, siamo pari). Rinfrancato dall'impossibilità di sostenere la solita conversazione taxistica a causa delle barriere linguistiche, mi tuffo nella lettura del Corriere, che però sa solo ricordarmi la sconfitta dell'Italia avvenuta il giorno prima. Bene! Arriviamo in Delphine con un ritardo abbondante e piombo a presentazione già avviata, affiancandomi a un esponente della stampa greca. Dopo circa un'ora di esame del gioco si palesa una simpatica signorina della Delphine che guarda l'orologio, mi confessa di essere occupatissima e mi mette alla porta salutandomi.

Allegria! Mi ritrovo in mezzo alla strada a Parigi, senza un franco in tasca, senza sapere una singola parola di francese (se non la frase "Oui, je suis Catherine Deneuve" che però non può tornarmi molto utile) e senza sapere esattamente dove mi trovassi. Dati aggiuntivi: a Parigi c'erano 12 gradi, pioveva e io sfoggiavo un'ele-

gantissima mise maglietta/jeans – successo su tutta la linea. Raggiungo a spanne l'Arco di Trionfo (la fortuna del principiante) e riesco ad ammirare uno scorcio famosissimo di quella che è effettivamente una delle città più belle del mondo, trovo una banca dove parlano inglese (questo al terzo tentativo) e cambio un po' di franchi. Il mondo è la mia ostrica! Tutto sembra a portata di mano. Mi infilo baldanzoso in metropolitana per raggiungere l'aeroporto e chiedo informazioni giustamente al banco informazioni. Formulo una domanda lunghissima che copre tutte le variabili del caso e che non lascia spazio a equivoci (tipo "devo andare all'aereoporto Charles De Gaulle, mi sa dire che treno devo prendere, quale linea e in che direzione? Ogni quanto passa?" E così via). L'individuo dietro al vetro mi risponde con un'occhiata silenziosa e preme un tasto. Gli ammollo i franchi, prendo il mio biglietto e rinnovo la domanda. Il mio interlocutore si limita a allungare un braccio e a indicare le scale mobili alle mie spalle. Fico! Questo sì che è servizio.

Ottenebrato dalla stanchezza, dalla fatica e dal freddo mi metto alla ricerca di un cartello "Charles De Gaulle", dato che l'aeroporto è effettivamente l'ultima fermata di una linea. Ha! Salto sul treno sbagliato in tempo per accorgermi che tutta la maledettissima stazione sotto l'Arco di Trionfo si chiama "Charles De gaulle Etoile" ("etoile" significa "piazza", forse)[io credevo volesse dire "stella"... NdAlex]. Dopo altri due o tre treni sbagliati e una mezz'ora complessiva di attesa sulle banchine al freddo arrivo a destinazione (sono oramai le quattro del pomeriggio). Il resto non ve lo racconto perché non ne vale la pena, sappiate comunque che tra una faccenda e l'altra sono arrivato a Milano, ho raggiunto l'ufficio alle 7 di sera e ne sono uscito alle 2:30 di mattina. Evviva le riviste di videogiochi!

Passando alla parte più importante (ma meno gustosa) e cioè il gioco, Moto Racer 2 si presenta in maniera molto simile al proprio predecessore: sempre gare di moto su strada e motocross, grafica molto simile al primo capitolo e poche pretese di realismo. Per i più esigenti comunque è stata inserita la possibilità di rendere il gioco più "duro", senza comunque avvicinarsi troppo alla simulazione, e soprattutto viene offerta la possibilità di correre esclusivamente su strada o su sterrato, una cosa che molti avevano chiesto sin dall'inizio (una delle lamentele più frequenti era relativa all'obbligo di correre su sterrato e su motocross alternatamente). La vera novità, quella che da sola giustifica il "2" dopo il titolo è però l'editor: i programmatori hanno deciso di mettere nelle vostre mani lo stesso strumento che utilizzano loro per la generazione dei percorsi. Punto. Niente piste raffazzonate, mal assemblate o che sembrano solo una pallida imitazione di quelle originali: nulla impedirà all'utente finale di sfornare tracciati più belli e interessanti di quelli compresi con il gioco, che comunque sono già più di venti (contro i dieci del primo Moto Racer). La cosa bella è che poi sarà possibile scambiarseli con grande facilità, dato che salvati su memory card occuperanno pochissimo spazio (si parla di una decina di piste per singolo blocco). L'idea è senza dubbio molto buona e anche la realizzazione non scherza – l'editor è semplicissimo da utilizzare, comprensibilissimo e soprattutto vi avverte in tempo reale delle sezioni che presentano problemi, come curve troppo strette o salite troppo ripide. Insomma, se avete ancora fame di moto Racer questo titolo potrebbe saziarvi definitivamente. Ancora una volta, non ci resta che attendere...

MA

MACCHINA
PLAYSTATION

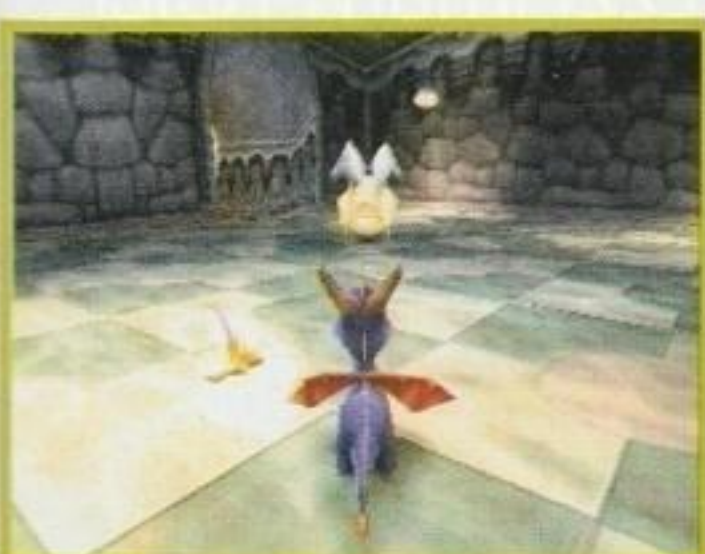
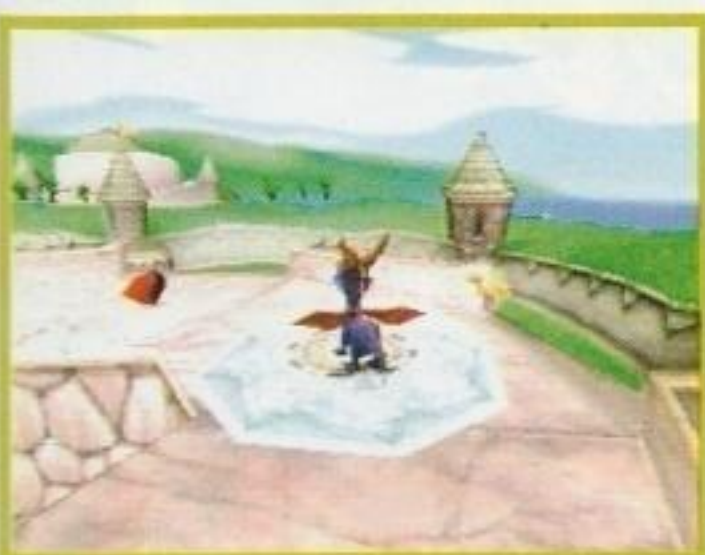
CASA SOFTWARE
DELPHINE

http://www.oldgamesitalia.net/

Un drago viola? Beh, abbiamo visto gechi, lucertole, coccodrilli e ragni... E un drago viola no?

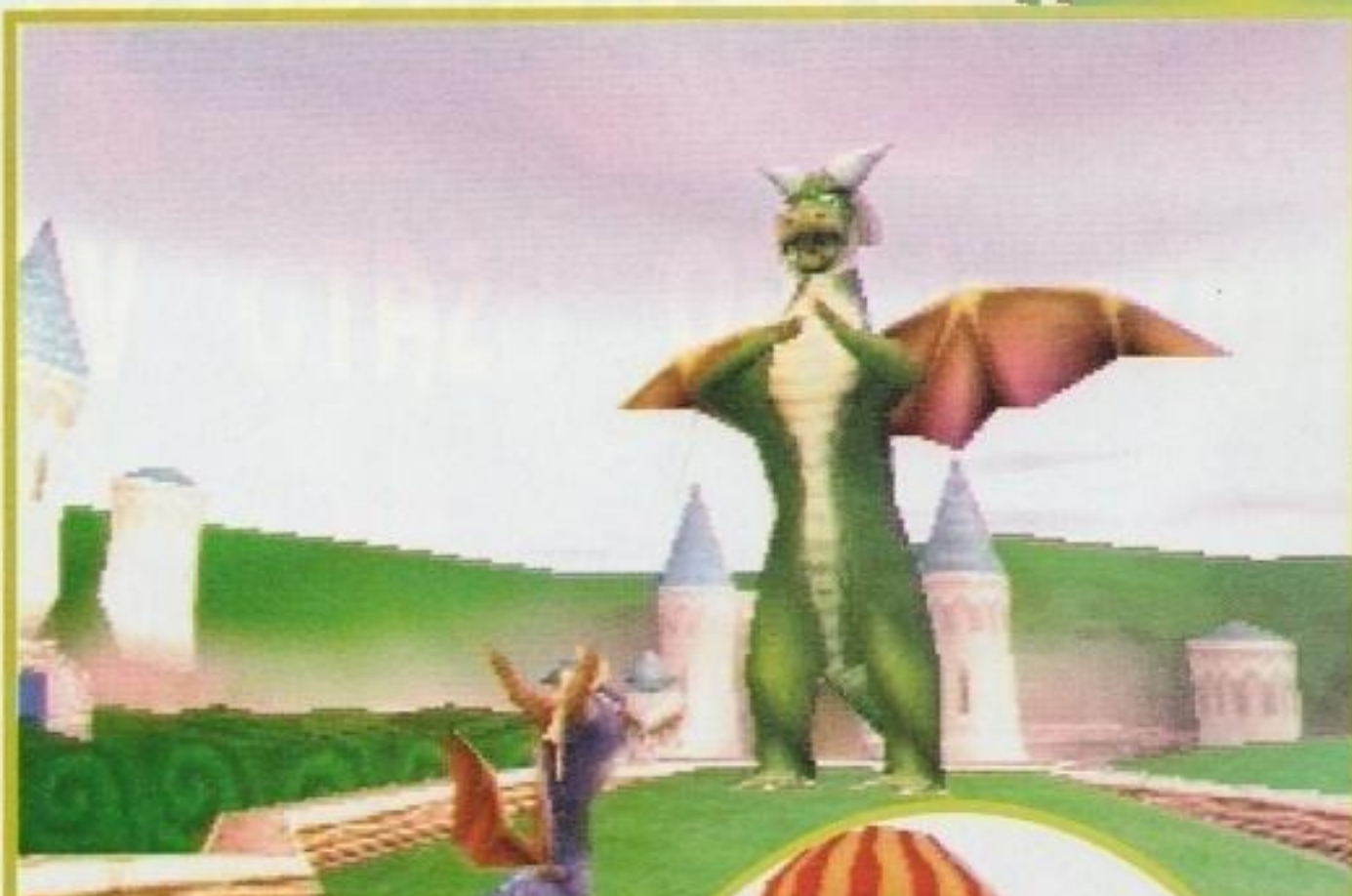
Dite la verità, quante volte avete sognato, possessori di Playstation di giocare a Super Mario 64. Dite la verità, avete maledetto l'uscita del Nintendo 64 e di tutti i suoi acquirenti? Sì, è inutile che lo neghiate, per un attimo siete stati invidiosissimi che solo il popolo della grande N potesse giocare al gioco più bello di tutti i tempi. Peccato che di capolavori come Super Mario 64 non ne sono più usciti sul Nintendo 64 e i possessori di Playstation hanno potuto fare sonni tranquilli.

Poi è nato il trend dei giochi alla Super Mario e in molti hanno tentato di emulare il successo e la giocabilità del titolo Nintendo e abbiamo visto anche cose più che buone come Gex e Croc. Ma mai prima di qualche giorno fa ho pensato che avrei visto qualcosa di carismatico, intrigante e terribilmente divertente come Mario 64. E dico qualche giorno fa perché ho finalmente potuto mettere le mani su una Beta (una versione ancora incompleta del gioco, distribuita per scrivere appunto le preview, ma questo ve l'abbiamo detto mille volte credo...) di quello che secondo me era uno dei titoli migliori presentati all'ultimo E3, esclusi i

SPYRO THE DRAGON

"soliti" Mission: Impossible e Metal Gear Solid, campioni di incasso annunciati da oltre un anno. Eppure me lo sentivo che Spyro sarebbe stato un buonissimo titolo e, ora che ho avuto la possibilità di giocare una versione in buono stato, questa mia sensazione è stata completamente confermata. Il personaggio principale sprizza simpatia da tutti pixel delle texture che ricoprono i poligoni che lo compongono e anche mostriciattoli e amenità varie hanno un look decisamente buffo e simpatico. Il controllo sembra immediato e preciso e la gestione delle collisioni è esemplare. Tutte queste belle parole si traducono in una giocabilità di altissimo livello che, unitamente a una buona longevità e a uno spessore insolito per un platform game, faranno di Spyro un probabile best seller della prossima stagione videoludica. Lo schema di gioco è abbastanza classico e prevede una serie di livelli in cui dovrete trovare un'uscita e dovrete liberare dei draghi pietrificati. La trama, anche se parlare di storia in un gioco del genere è sempre una mezza bufala, dovrebbe in realtà essere articolata ed evolversi in base al vostro comportamento, o perlomeno al percorso che seguirete esplorando i livelli. Spyro non potrà volare (è solo un draghetto) però sarà in grado di spiccare grandi balzi e di planare. Potrà inoltre contare sul classico alito draghesco (la fiammata) e ciò gli consentirà di eliminare i nemici più fastidiosi. Come in ogni platform degno di portare questo nome, anche in Spyro dovrete raccogliere gemme e altri preziosi oggettucoli che serviranno a guadagnare vite extra e altre abilità.

Qualche minuto fa ho chiesto a Duspa un parere su questo bel giochino e tutto quello che l'alfiere romano ha saputo spiccicare è stato un laconico "e le macchine dove sono?" Dovete sapere, infatti, che il nostro prezioso (questo l'ho inserito io. NdDuspa) collaboratore ogni volta che si siede di fronte a un Playstation è convinto di avere a che fare con un gioco di guida o, tutt'al più, con un gioco di calcio (e qui concordo pienamente). In ogni caso ecco il parere del Duspa che dall'alto dei suoi anni merita sicuramente attenzione.

"Spyro the Dragon è un gioco che probabilmente non inserirò mai nel lettore della mia console. Questo non perché sia brutto o non meriti di essere giocato fino in fondo, ma semplicemente perché appartenente a un genere dal quale non ricevo alcuno stimolo. A parte i gusti personali, tuttavia, devo riconoscere che il titolo targato Sony sembra essere davvero ben fatto e forse il primo in grado di competere con i platform adventure in 3D che su altre piattaforme di gioco fanno il bello e il cattivo tempo. Lo schema di gioco appare collaudato e non mancano nemmeno alcuni spunti interessanti e parzialmente innovativi. E poi ho visto Mirko che ci giocava felice, per cui mi sento autorizzato a consigliarlo caldamente a tutti gli appassionati del genere. Se poi non doveste fidarvi dell'occhio volpino di un vecchio volpone, attendete trepidanti la recensione su uno dei prossimi numeri e vedremo...".

Vabbè, il Duspa è un po' andato, ma se solo poteste vedere la scena e in che condizioni stiamo scrivendo questo assurdo pezzo di giornalismo spazzatura, credo che vi meravigliereste del risultato. Comunque, riprendendo le ultime parole del compare capitolino, vi do appuntamento alla recensione per ulteriori necessari approfondimenti. Per il momento gustatevi le foto sparse qui attorno.

Andrea "so' carico come 'na sveja " Della Calce

MACCHINA
PLAYSTATION

CASA SOFTWARE
SONY

http://www.oldgamesitalia.net/

WILD 9

Nove piccoli alieni...

"Se George Lucas avesse scritto Guerre Stellari assieme a Lewis Carrol e il film fosse stato co-diretto da Tex Avery, probabilmente invece che la guerra tra Alleanza Ribelle e Impero ci saremmo trovati di fronte a Wild 9". Questa pomposa dichiarazione non è altro che l'apertura (tradotta in maniera più o meno maccheronica) del comunicato stampa che accompagna la serie di informazioni che i responsabili della Shiny Entertainment hanno divulgato in mezzo mondo. Eccessivo trionfalismo? Esagerato egocentrismo? Qualche incredibile asso nella manica? Per ora non ci è dato saperlo... e l'unica cosa che resta da fare è sedersi con calma davanti alla fida console e osservare attentamente quello che sembra essere un titolo assolutamente interessante. In sede di recensione, poi, avremo tutto il tempo per valutare se si trattava di verità o di banfa autocelebrativa. Wild 9 è comunque un gioco insolito che, pur rientrando in un filone abbastanza diffuso e inflazionato, lo fa in maniera perlomeno originale. Si tratta infatti di una sorta di platform adventure, che presenta non pochi elementi di interesse, a partire da una veste grafica di tutto rispetto (la parte da leone la fanno certamente gli effetti grafici che con giochi di luci, esplosioni, sfumature e altre mille diavolerie rendono veramente superbo l'impatto visivo di Wild 9), fino ad arrivare a uno schema di gioco originale e divertente. Anche se l'impostazione generale sarà quella del platform con vista laterale, la telecamera virtuale cambierà spesso e in alcune sezioni vi ritroverete a correre verso lo schermo, a girare in tondo, a combattere in pseudo arene o a pilotare strani mezzi. La combinazione dei vari personaggi presenti, inoltre, è un elemento fondamentale e la risoluzione di enigmi e livelli potrà essere raggiunta solamente dopo un'attenta pianificazione delle proprie mosse. L'abilità con il pad e la rapidità di dita sa-

WILD 9
65% COMPLETE

WILD 9
65% COMPLETE

WILD 9
65% COMPLETE

ranno sicuramente importanti, ma in questo caso sarà necessario far funzionare a dovere anche il cervellino. Un'altra delle caratteristiche fondamentali che hanno attirato molto l'attenzione generale è la perfetta realizzazione delle animazioni dei vari personaggi su schermo e dei fondali mobili. Ma forse è il caso di vedere meglio di che pasta sia fatto Wild 9, a partire dalla storia narrata nel gioco.
Anche se la trama non sembra particolarmente originale, la vicenda diventa via via più intrigante e coinvolgente. Il racconto prende spunto dalle gesta di Wex Major, avventuroso adolescente del ventunesimo secolo, misteriosamente e improvvisamente risucchiato in una dimensione parallela e costretto a combattere per fare ritorno a casa. Ma siccome le disgrazie non vengono mai da sole (ne sa qualcosa un sempre più imbruttito Mao, che è ormai ridotto allo stremo delle forze da una sessione lavorativa interminabile, appiedato per il furto dello scooter, in ritardo per la partenza per le agognate vacanze e con un rubinetto del bagno che schizza acqua da tutte le parti...)[è così imbruttito che, partendo, ha dimenticato di consegnare Thunderforce V in tempo – errore al quale sono sicuro che il suo eroico coinquilino sarà più che felice di riparare, nevvero Duspa? NdAlex], il povero Wex dovrà lottare su più fronti. Il problema più grande, infatti, non sarà tanto quello di trovarsi in una galassia lontana lontana, ma quello di esserci piombato nel bel mezzo di una guerra vera e propria. Da un lato un gruppo di giovani alieni, puri nell'animo e di indole ribelle; dall'altro il terribile dittatore schiavista Karn, né più né meno il consue-

WILD 9
65% COMPLETE

definitivo, il malvagio Karn mise a ferro e fuoco la galassia e, dopo l'ennesimo fallimento, la sua ira fu tale da accecarlo completamente. Da quel momento iniziarono tutta una serie di rappresaglie contro le popolazioni più a portata di mano (o di artiglio) e nessuno fu più in grado di resistergli. Sulla sua strada, tuttavia, si ergono gli otto giovani alieni, i quali costituiranno con Wex una squadra incredibile (i nove "ragazzi selvatici" del titolo). Wex sarà il prescelto e l'unico in grado di padroneggiare l'arma più terribile dell'universo e viaggiando da pianeta a pianeta, da stella a stella, dovrà salvare le popolazioni soggiogate, guardandosi dai terribili scagnozzi di Karn e dalle mille insidie del male residente [ma non saranno un po' troppo pene di citazioni queste preview? NdAlex]. Il gioco sarà condito da un sottofondo di drammaticità non indifferente (anche la colonna sonora sarà particolarmente curata), ma non mancheranno nemmeno tanti spunti umoristici, suscitati generalmente dagli otto giovani alieni (tutti particolarmente simpatici). L'uscita dovrebbe ormai essere imminente (la data del rilascio era stata inizialmente indicata come l'aprile di quest'anno ed è poi slittata a ottobre).

Stefano "DuspiS" Lisi

to pazzoide con mire di conquista della galassia, nonché il colpevole dell'eccidio delle famiglie dei poveri alieni. Per scoprire chi sia effettivamente questo concentrato di cattiveria è necessario fare un passo indietro, fino al momento in cui l'evoluzione della razza umana nell'universo aveva portato al tentativo di eliminare per sempre l'essenza malvagia dell'animo umano. Odio e male vennero estratti misteriosamente dal nostro essere e intrappolati in una sorta di contenitore magico, sparato poi nelle profondità dello spazio. Purtroppo le cose non riescono mai bene (questa è ancora una frase del Mao...)["...this is why you fail..." NdAlex] e, dopo un viaggio di qualche millennio, la concentrazione di malvagità iniziò a prendere forma e a liberarsi dallo scomodo contenitore. Il corpo che ne derivò fu proprio quello di Karn e, per sventura degli alieni in questione, il contenitore magico finì proprio sul loro pacifico pianetino. Le conseguenze le potete facilmente immaginare. Nel tentativo di creare il guerriero del caos

WILD 9
...MPLETE

WILD 9
65% COMPLETE

MACCHINA
SHINY ENTERTAINMENT

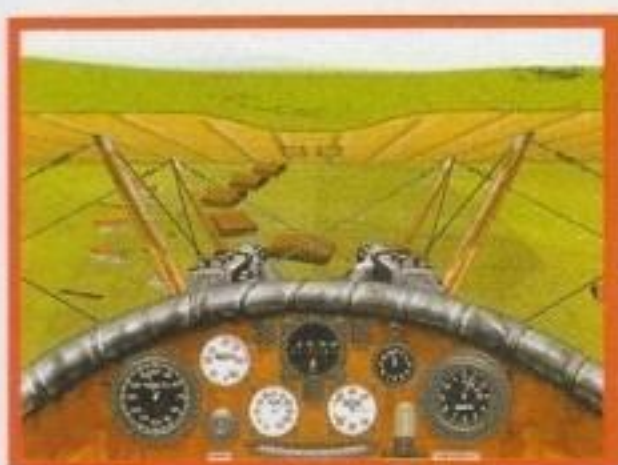
CASA SOFTWARE
PLAYSTATION

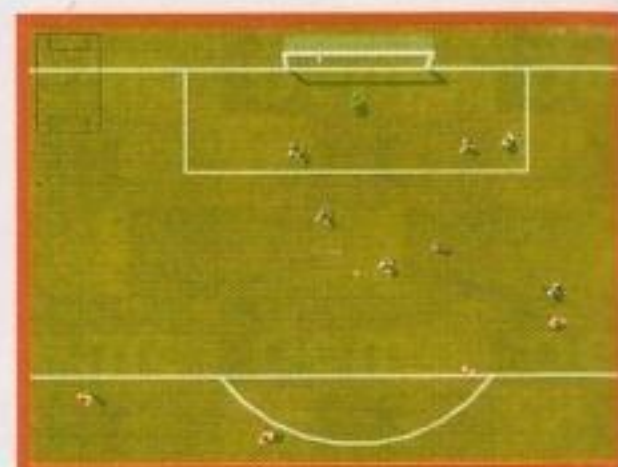
http://www.oldgamesitalia.net/

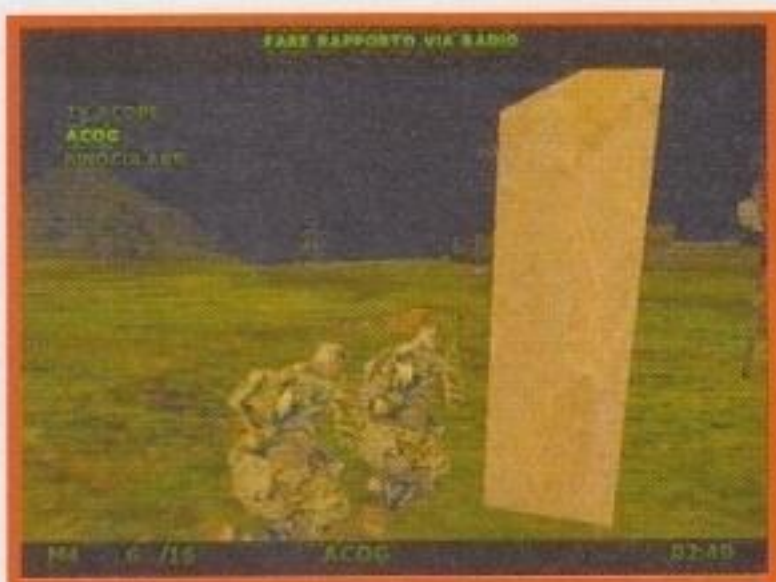
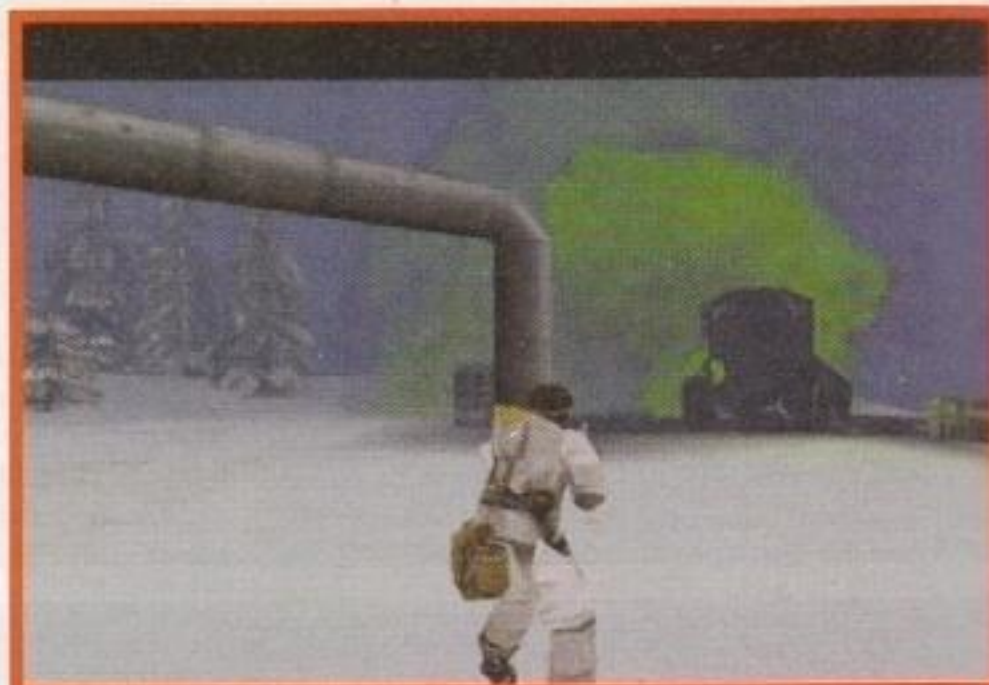
E, dopo il Facce Ride, sono riuscito a impossessarmi nuovamente dell'angolo dedicato ai videogiochi per computer pubblicati sulla "sorella" TGM. Questo è solo il secondo passo e presto scriverò da solo l'intera rivista. E poi la venderò... e la comprerò e la leggerò. Io, solo io... ahahahah... (in sottofondo echeggia il boato di alcuni tuoni e in lontananza un tizio rapato a zero e abbastanza muscoloso inizia a correre verso di me con una clava in mano...)[ne avessi bisogno... NdAlex].

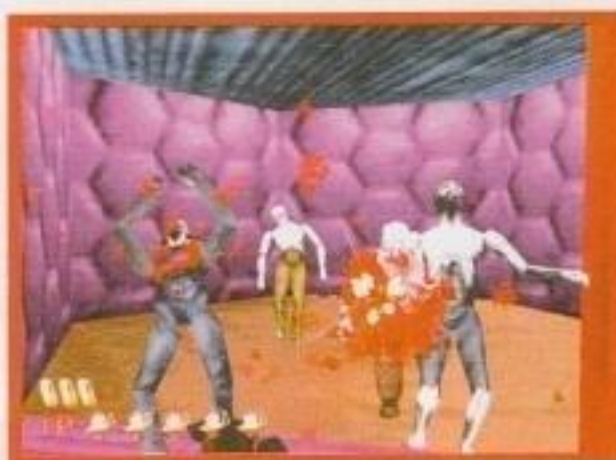
DuspiS

RED BARON 2

Il simulatore di biplani e altre macchine volanti della Prima Guerra Mondiale fa finalmente il suo ritorno sui monitor dei nostri PC, per la gioia del Barone Bossetti e di tutti gli altri mentecatti che, come lui, si divertono con questi ridicoli giochi e sbeffeggiano chi finisce Resident Evil 2 o impazzisce con ISS Pro. La grafica è spettacolare, la giocabilità buona, ma sarà davvero valsa la pena attendere tutto questo tempo? E poi il Barone Rosso non è morto per colpa di un'ape che gli è entrata nel casco? Boh... se finirete il gioco lo scoprirete.

TOTAL SOCCER

Ecco un gioco di calcio decisamente contro tendenza. Niente grafica poligonale, niente visuale 3D, niente texture sfumate, ma solo tanta immediatezza e giocabilità. Il risultato? E' che quando devo giocare a pallone con un videogioco non esito a caricare ISS 98 sulla fida Playstation. A nulla servono gli orpelli e i merletti dei vari Fifa, Actua e compagnia bella. Inutile è anche la scarna povertà di Sensible 98 e di questo Total Soccer. Quando manca la sostanza non c'è nulla da fare...

SPEC OPS: RANGER ASSAULT

Non invitato e non osservato, proprio come uno dei ranger dell'esercito degli Stati Uniti a cui si riferisce il titolo, mi intrufolo in questa rubrica – come se ne avessi bisogno: sono il capo... - per aggiungere anche questo meritevole titolo alla lista dei titoli settembrini di TGM. Graficamente buono (solo se avete una 3DFx) e sonoramente ottimo (che italiano... ma siamo tutti alle cozze), pecca di quando in quando per quanto riguarda l'AI. Avvincente quanto basta, specialmente se siete patiti di squadre speciali e avete apprezzato Demi Moore in Soldato Jane (o GI Jane che dir si voglia).

HOUSE OF THE DEAD

Grandiosa conversione del titolo Sega a opera della divisione PC della celebre casa videoludica giapponese. Scherzi a parte, House of the Dead sembra essere lui uno scherzo di programmazione, dato che non riesce minimamente a raggiungere gli standard qualitativi cui siamo oggigiorno abituati. Il gioco, ma tanto lo conoscete, è una sorta di clone mal riuscito di Resident Evil che vi calerà nelle braghe di un cacciatore di mostri in cerca dell'anima gemella. peccato che alla fine, un po' confuso dai ritmi di gioco lenti, spari un colpo in faccia a una pin up da urlo e si imboschi dietro un cespuglio con uno zombie. Da acquistare solamente se amate i morti viventi, se vi piace lo spezzatino e se avete tanto bisogno di darvi una punizione.

SWAT

Un titolo del quale nessuno sentiva il bisogno è questo SWAT che prende come spunto le gesta eroiche dei reparti speciali della polizia, impegnati in missioni pericolose come il recupero di ostaggi, la cattura di malviventi e la stesura in tempo di alcuni articoli particolarmente ostici. La visuale è a volo d'uccello e lo schema di gioco è un mix di azione in tempo reale e turni. Strategicamente complesso, in realtà SWAT sembra poco convincente, ma potrebbe comunque appassionare chi ci si appassionerà (premio ovvietà 1998). Il voto riportato in sede di recensione è tutt'altro che esaltante. Poi fate voi...

SPECIALE PREVIEW

Numero insolito quello settembrino, vista l'incredibile abbondanza di anteprime, decisamente appetitose e ingombranti. Eccovi dunque una veloce carrellata su una delle sezioni più amate dai lettori di TGM.

FALLOUT 2

Secondo capitolo del bellissimo action rpg della Interplay, ambientato in un futuro post atomico e con visuale in terza persona. Molti nemici, buona intelligenza artificiale, numerosi oggetti e npc e una marea di livelli da esplorare. Una gioia per gli occhi e per il mouse di tutti gli appassionati. In uscita a ottobre.

SUPERBIKES

Eccezionale produzione italiana, Superbike sarà una sorta di simulatore di gare motociclistiche (categoria Superbike, ovviamente), secondo tutti i crismi del caso. Rigoroso modello di guida, team e piloti ufficiali, circuiti riprodotti nei minimi dettagli, messa a punto delle moto e una buona giocabilità. In attesa di Natale continuate ad allenarvi con il triciclo...

ALPHA CENTAURI

Sid Meyer, autore dei vari Civilization, sta per tornare con un'evoluzione del suo celebre strategico gestionale basato sull'evoluzione. Alpha Centauri sarà ambientato nello spazio e sarà dotato di un'interfaccia alquanto simile ai titoli ispiratori (anzi a dire il vero alcune schermate sembrerebbero proprio le stesse). Comunque non resta che attendere Natale e lo sapremo.

MORTAL KOMBAT 4

Di MK4 ne abbiamo già parlato abbastanza sulle altre pagine di CM, per cui spreco solo qualche riga per segnalare la prossima conversione per PC, che tutti si augurano essere migliore di quella Playstation e magari il beat 'em up definitivo per computer (dato che sulle macchine con dentro Intel di picchiaduro validi non ce ne sono, la cosa potrebbe essere decisamente possibile).

DARK VENGEANCE

Partorito dalla GT, Dark Vengeance sembra proprio essere un titolo destinato a sconvolgere gli appassionati di avventure dinamiche. Il gioco è in realtà un mix di diversi generi, dato che ingloba elementi di picchiaduro, di avventura alla Tomb Raider e di sparatutto in soggettiva alla Quake. Insomma un calderone mostruoso condito da una grafica assolutamente spettacolare (potere della Voodoo 2).

PELSIA STORE

Via LATTUADA, 21 - 20030 SENAGO (MI)

Tel / Fax: 02-99054422

Novità
PLAYSTATION

AKUJI
ALL STAR TENNIS 99
BODY HARVEST
BREATH OF FIRE 3
F1 98
KNOCKOUT KINGS
LEGACY OF KAIN 2
METAL GEAR SOLID
MOTORACER 2
NASCAR 99
ODDWORLD 2
ODT
PUMA SOCCER
RAYMAN 2
SCARS
SPYRO THE DRAGON
THRILL KILL
V 2000

Novità
NINTENDO 64

GLOVE
HYPE
SUPERMAN
SILICON VALLEY
EARTHWORM JIM
F1 WORLD G.P.
HARRIER 2000
QUAKE 2
TUROK 2
WINNING FRANCE 98
IIS PRO 99
MISSION IMPOSSIBLE
CASTLEVANIA
GEX
V-RALLY
MADDEN 99
F-ZERO
STAR SOLDIER
CONKER
GT 64
SCARS

DREAMCAST!

Posters in tela manga
Posters plastificati
CD musicali manga
Video CD
DVD video
Gadgets

ACCESSORI

ACTION REPLAY PSX
ADATTATORE ANTENNA RFU
ADATTATORE UNIVERSALE
CAPPELLINO PLAYSTATION
CAVO SCART RGB DELUXE
DUAL SHOCK COLOR JAP PSX
DUAL SHOCK PAL PSX
JOYPAD A INFRAROSSI SENZA FILI
JOYPAD COLOR E CHROMA
JOYSTICK DA BAR
JOYSTICK DA BAR A INFRAROSSI
LETTORE OTTICO PLAYSTATION
LIGHT GUN + PEDALE SCARRELANTE (COMPATIBILE TIME CRISIS)
MAGLIETTA PLAYSTATION
MEMORY CARD 120 BLOCCHI
MEMORY CARD 15 BLOCCHI
MEMORY CARD 30 BLOCCHI
MEMORY CARD N64
MODULO MPEG - VIDEO CD - CDI psx
VIBRAPACK + MEMORY CARD in 1 N64

ERVIZIO ASSISTENZA TECNICA QUALIFICATA.
RIPARIAMO LA TUA CONSOLES IN 24 ORE !!
MODIFICA UNIVERSALE IN 5 MINUTI !!

a tua PLAYSTATION non legge bene i CD o legge a scatti? NIENTE PAURA !

Siamo specializzati nella riparazione TOTALE dell'ottica. CHIAMA SUBITO LA NOSTRA ASSISTENZA TECNICA!

IMPORTAZIONE DIRETTA USA - JAP - HK

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA.
CONSEGNA IN 24 ORE !

DISTRIBUZIONE VIDEOGIOCHI E ACCESSORI
STINO RIVENDITORI

ROGUE N' ROLE

Gaudio! Tripudio! Giubilo!!! Avete comperato i manuali di AD&D in italiano?!? Stavate aspettando una buona ambientazione? Continuate a farlo... Ma se invece ne volete una ottima, allora leggete di seguito!

Finalmente è disponibile una delle migliori più classiche ambientazioni per D&D che si siano mai viste. O quantomeno una delle più famose in assoluto: Forgotten Realms!
Edita da Twenty Five Edition, questa ottima, eccellente e corposa confezione contiene sufficiente materiale per mandare in solluchero qualunque master.

I Reami Perduti: Forgotten Realms...

Si tratta di una delle più gloriose ambientazioni che la TSR (mamma di D&D e di AD&D) abbia mai pubblicato. Un mondo fantasy estremamente dettagliato e ricco, dove l'avventura abbonda assieme al fantastico, alla magia e all'eroismo. Non si tratta proprio d un mondo "terra-terra", ma di un luogo dove anche il più umile degli stallieri può essere il figlio perduto del Re ed essere capace di combattere, essendo in realtà un Paladino di 8° Livello con tanto di incantesimi...
Mappe in abbondanza, intrighi politici, guerre, invasioni, catastrofi magiche e complotti ovunque: cosa si può desiderare di più?!?

L'Edizione Italiana

Un interessante box straripante di informazioni. In tre libri sarà possibile reperire tutto ciò che è necessario a cominciare una campagna, ambientarla, fare evolvere i personaggi e donare loro le giuste informazioni per renderli unici e tipici di questo particolare mondo di gioco. Il primo libro è effettivamente una guida a questo mondo e ai suoi continenti, con dettagli e mappe, cronologie e particolarità.
Il secondo libro è un manuale per il master volto a svelare trucchi e misteri di Forgotten Realms, personaggi particolari, incantesimi assortiti et similia.
Il terzo libro, infine, si occupa delle creature e dei mostri di questi "Regni Perduti".
Si tratta di un'edizione ben curata, con una struttura grafica che non rende pesante il testo. Da notare che buona parte delle illustrazioni interne è inedita: realizzate da artisti italiani.
Davvero un buon lavoro: un ottimo prodotto. Se avete i manuali di AD&D in italiano e non avete ancora cominciato a masterizzare ecco qualcosa su cui dovete assolutamente mettere le mani: Forgotten Realms, edito da Twenty Five Edition.

Immaginaria '98

Torna l'avvenimento milanese dedicato al gioco per antonomasia. Si tratta della manifestazione della Stratelibri per tutti i giocatori. Nel corso di due giorni e mezzo, da venerdì 11 settembre (pomeriggio), fino a domenica 13 (sera) gli spazi de I Musei di Porta Romana, in viale Sabotino 22, ospiteranno una kermesse di giochi di ruolo, da tavolo, di carte e tridimensionali. Ci saranno partite dimostrative per i principali sistemi di GdR disponibili in italiano nel nostro paese, tra cui: Il Signore degli Anelli, Cyberpunk, Il Richiamo di Cthulhu, Vampiri: Secoli Bui, etc. Saranno a disposizione di tutti coloro che vorranno cimentarsi anche tavoli di boardgame e di giochi di simulazione, oltre che una serie di partite dimostrative a giochi del tutto inediti o realizzati per l'occasione.
Se conoscete e avete miniature per Fantasy Warriors, questa è l'occasione ideale per sfoderarle, per più motivi. Innanzitutto a Immaginaria ci sarà un grande concorso di pittura di miniature nel corso del quale pittori e aspiranti potranno portare i propri pezzi, o realizzarli al momento, e quindi esporli e farli giudicare da una commissione, composta dai pittori ufficiali della casa Nemo Miniature. E in secondo luogo nel corso di Immaginaria si terrà un torneo di Fantasy Warriors che vedrà scontrarsi armate ed eserciti di miniature su tavoli rappresentanti i campi di battaglia di Valdar: il continente in cui si svolgono le epopee di Fantasy Warriors. Sempre parlando di tornei, segnaliamo quelli dei tre giochi di carte: Star Trek, Star Wars e Il Gioco di Carte de il Signore degli Anelli, oltre ai tornei dei giochi di Ruolo: Il Signore degli Anelli, Il Richiamo di Cthulhu, Vampiri: Secoli Bui, Vampiri: Masquerade e Cyberpunk 2020. Per tutte queste competizioni è obbligatoria la preiscrizione presso il negozio Avalon di Milano (via Settembrini 20, tel. 02/29400410).
Immaginaria torna quindi a riproporsi come momento di incontro tra giocatori e curiosi, un'occasione per divertirsi in compagnia di master, pittori, dimostratori, appassionati: il momento ideale per provare nuovi sistemi di regole, togliersi sfizi, sperimentare l'impensabile o andare alla ricerca di "eventi particolari", come partite masterizzate a più mani, crossover tra diversi sistemi o ambientazioni in contemporanea o masterizzazioni di massa. Tutto questo e altro è già accaduto... e ancora accadrà.
Buon Divertimento.

Christian Antonini

VIRTUALIA
VIDEOGAMES

Per ordinare
Tel. 041 2770211
Fax 041 2774749

Punto Vendita
Cannaregio, 4658
30131 Venezia

CONSEGNA IN TUTTA ITALIA IN 24-48 ORE

telefonare per aggiornamenti sulle ultime uscite

VENDITA E PERMUTA DELL'USATO

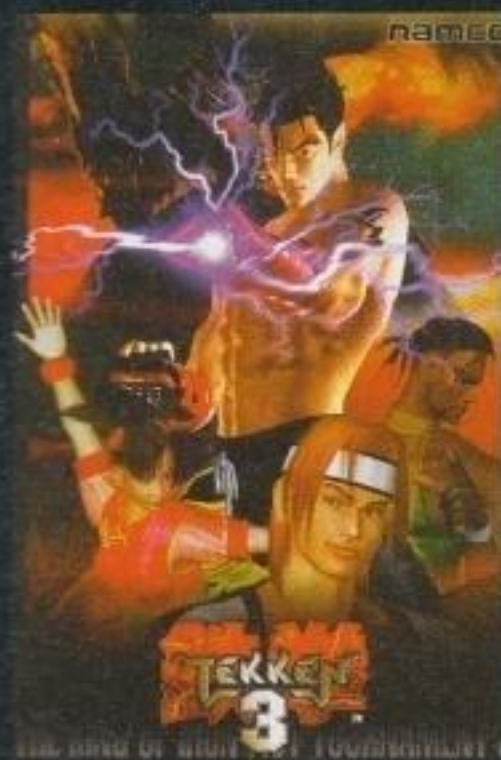
Shadowman

Zelda 64

ISS France 98

Tonic Trouble

Dreamcast

Disponibile da Novembre
Prenotala subito

Pal Version

Final Fantasy 8

Rayman 2

Metal Gear Solid

Nomi Marchi e Immagini appartengono ai legittimi proprietari

OFFERTE N64

Dual Heroes jap	55.000
Wild Choppers jap	55.000
Yoshi Story jap	69.000
Nagano jap	79.000
Lamborghini usa	79.000
G.A.S.P. jap	89.000
Brave Spirits jap	99.000

Disponibilità di giochi usati

OFFERTE PSX jap/usa

Resident Evil 2	89.000
Mortal Kombat 4	115.000
Bio Freaks	115.000
Super Cross 98	115.000
Road Rash 3D	115.000
Gundam Century	79.000
Enigma	89.000
Crisis City	99.000
Marvel Super Heroes	75.000
Bushido Blade 2	79.000
Bassing Beat	69.000
Paranoia Scape	59.000
Dynamite Boxing	89.000
Double Cast	115.000
Art Truck Battle	109.000
Slayer Royal	109.000
Lunar	109.000
Yakata	89.000
Blaze & Blade	119.000
Puchicharat	109.000

MANGA

VASTO ASSORTIMENTO DI ANIMAZIONI GIAPPONESI

NEON GENESIS EVANGELION

GADGET

Disponibili resine di:
Hiroshi Shiba, Actarus, Devil Man, Sylene, Koji Kabuto, Tetsuya Tsurugi, Goldrake, Daltanius, Jeeg, Daitarn 3, Mazinga, Trider G7, Gundam, Dragon Ball, Lupin III series, ecc.

Disponibili modelli e portachiavi di:
Final fantasy VII, Dragon Ball,

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

PER QUESTO MESE ABBIAMO UN ARGOMENTO UN PO' DIVERSO DAL SOLITO: INVECE CHE DI UN GIOCO, PARLEREMO DI UN ACCESSORIO. MA NE VALE LA PENA...

3D Game Accessory

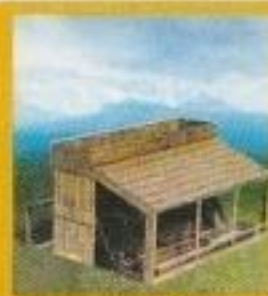
Di cosa si tratta? Di costruzioni in cartoncino. Sì, avete capito bene, non vi sto prendendo in giro. Si tratta di casette, basi futuristiche, cimiteri. Ma non servono come soprammobili o raccogli polvere, bensì possono diventare utilissimi complementi per i giocatori di tridimensionali (le simulazioni con miniature, alias soldatini) e di ruolo.
Negli scorsi anni sono stati tentati svariati esperimenti di questo genere, sempre però con esiti non certo positivi: le costruzioni risultavano instabili, brutte o complicatissime da montare, e anche i giocatori più caparbi presto si stufavano. Onore e merito, dunque, alla 21st Century Games, che è riuscita dove molti hanno fallito: nel realizzare costruzioni in cartoncino semplici, belle e robuste. E non è cosa da poco.
La linea di prodotti a disposizione è in continua crescita, e si concentra in particolare su fantasy e fantascienza. Un ulteriore aspetto positivo di queste costruzioni è la possibilità di unirle, creando dei pezzi di grandi dimensioni; tra le uscite future, per esempio, è prevista una serie di piccole costruzioni che, una volta raggruppate, daranno vita a un intero villaggio fantasy, con tanto di taverna (che, per un giocatore di ruolo, è il fulcro di ogni ambientazione...). Tutti gli edifici sono in scala 25 mm, ovvero quella più diffusa in assoluto per giochi di ruolo e tridimensionali. Scendendo nei dettagli, queste costruzioni vengono vendute in confezioni che comprendono dai 9 ai 18 fogli in cartoncino (la dimensione e la complessità degli edifici dipendono dal numero di fogli). Per la gioia di pigri e imprecisi, le sagome contenute su questi fogli sono pre-tagliate, quindi non è necessario cimentarsi nell'uso di forbici e taglierino e si evita il relativo rischio di affettare i pezzi sbagliati. La colla, ovviamente, è necessaria, ma la struttura e i materiali delle costruzioni ne rendono agevole l'utilizzo: non dovrete passare decine di minuti a stringere dei pezzi di cartoncino tra le dita, con il rischio di assistere comunque al disfacimento delle proprie opere. Quello che veramente colpisce è la semplicità di queste costruzioni, soprattutto in rapporto alla loro resistenza ed elaborazione estetica.
Detto questo, non resta molto da aggiungere: che siate appassionati di tridimensionale o di giochi di ruolo, i 3D Game Accessory possono aggiungere quel tocco di spettacolarità che rende le partite davvero indimenticabili. E, detto tra noi, non costano neppure tanto.

Andrea Fattori

La Base della Luna Nera
Costituita da quattro blocchi separati, componibili in diverse combinazioni.
Ambientazione: Fantascientifica
Fogli: 18
Dimensioni complessive: 70x60x10,5 cm

Base Missilistica
Estesa e a più livelli, la base missilistica sembra essere il fulcro ideale di una partita a Warhammer 40.000.
Ambientazione: Fantascienza
Fogli: 18
Dimensioni complessive: 78x50x9 cm

La Miniera
Uno dei pezzi più complessi e giocabili. Adatto sia al gioco di ruolo, sia ai tridimensionali.
Ambientazione: Fantascientifica
Fogli: 18
Dimensioni complessive: 88x41x35 cm

Le Barricate
La costruzione più semplice in assoluto. Non dice molto da sola, ma è il perfetto complemento per qualsiasi altra struttura fantascientifica.
Ambientazione: Fantascientifica
Fogli: 9
Dimensioni complessive: 80x45x13 cm

Una vera taverna fantasy, il luogo in cui tutte le avventure hanno inizio (e qualcuna anche fine). Quattro diverse costruzioni comprendono i tre piani della taverna e la stalla, e unendo il tutto si ottiene una splendida struttura a tre piani (e stalla). Ideale soprattutto per i giocatori di ruolo.
Ambientazione: Fantasy
Fogli: 9 per ogni costruzione (totale: 36)
Dimensioni complessive: 26x31x30 cm (taverna completa)

COLOUR&TEMPESTA BARI

LEVANTE COMPUTER
BARI

SONY PLAY STATION CENTER CONSOLE SEGA - NINTENDO

OFFERTE CONSOLE

SONY PLAY STATION A PREZZO

• IMBATTIBILE •

INOLTRE

DISPONIBILITA' NINTENDO 64 E SEGA SATURN - SUPER NINTENDO - SEGA MEGA DRIVE E NINTENDO 8 BIT + GIOCHI INCLUSI.

Telefona per richiedere i tuoi giochi preferiti, disponibili oltre 500 titoli per computer e console: l'acquisto di qualsiasi prodotto permette di usufruire di uno sconto del 10% su videocassette Walt Disney

PlayStation SEGA Nintendo

PER ORDINARE: TEL - FAX 080/5248299

ATTENZIONE: TUTTI I PREZZI SONO DA CONSIDERARSI IVA INCLUSA

Artwork by Art-factorY - Ph. 081.774.70.78

EXPLOTION VIDEOGAMES

VENDITA AI RIVENDITORI

Prezzi EXPLOSIVI!!!

Via F.Petrarca N°35, 80026 Casoria (NA) Italy Tel./Fax 081-7580523 E-mail suzzo@tin.it
Nuovo Punto Vendita: Via Napoli N°13 P.co La Florida, Villaricca (NA) adiacenze Bagnopiù

Playstation

Titolo	Prezzo
Skeleton Warriors	£ 50.000
Whizz	£ 50.000
Actua Golf 1	£ 50.000
Kript Killer	£ 60.000
Iron & Blood	£ 29.000
Fighting Force	£ 79.000
Galaxian 3	£ 39.000
Ace Combat 2	£ 80.000
Rosco Mc Queen	£ 80.000
Need For Sp. 2	£ 65.000
Porche Chall.	£ 60.000
Spider	£ 39.000
Parappa The R.	£ 75.000
I.S.S. pro	£ 50.000
G-Police	£ 80.000
Namco Tennis	£ 50.000
Spot Goes to Holl.	£ 60.000
Crash Bandicoot	£ 48.000
Galaxy Fight	£ 39.000
Titan Wars	£ 50.000
Carnage Heart	£ 50.000
Tunnel B-1	£ 50.000
Tempest X 3	£ 59.000
Aquanaut's H.	£ 40.000
Kon. Open Golf	£ 39.000
Tilt	£ 45.000
4-4-2 Soccer	£ 39.000
Street F. Alpha 2	£ 50.000
Gunship 2000	£ 49.000
The Raven Project	£ 49.000
Contra	£ 50.000
Agent Armstrong	£ 70.000
Darkstalkers	£ 50.000
NBA Jam extreme	£ 39.000
Jet Rider	£ 45.000
Robo Pit	£ 45.000
Castelvania	£ 85.000
King's Field	£ 39.000
Vr Golf	£ 49.000
Megaman X3	£ 49.000
NBA in the zone	£ 29.000
Riot	£ 49.000
Grid run	£ 50.000
Blast chambers	£ 29.000
Nanotek W.	£ 45.000
Motor Toon GP 2	£ 50.000
Rise 2	£ 35.000
Firo&Clowd	£ 39.000
Mist	£ 39.000
Cheesy	£ 39.000
Croc	£ 75.000
Pandemonium 2	£ 79.000
Total Drivin	£ 60.000
Duke Nukem	£ 75.000
MDK	£ 75.000
Judge Dredd	£ 75.000
Broken S. 2	£ 85.000
Disk World 2	£ 75.000
NBA live 96	£ 39.000
X-COM 2	£ 50.000
Rapid Racer	£ 79.000
Hexen	£ 50.000
Impact Racing	£ 45.000
Twisted Metal 2	£ 50.000
Primal Rage	£ 49.000
Street Racer	£ 50.000
A VI Ev. Global	£ 39.000
Hyper Tennis	£ 50.000
Burning Road	£ 39.000
Star Gladiator	£ 49.000
Star fighter 3000	£ 39.000
Loaded	£ 40.000
Vandal Heart	£ 60.000
Tobal N°1	£ 39.000
NFL Game Day	£ 49.000
Epidemic	£ 49.000
H. Worm Jim 2	£ 50.000
Top Gun	£ 50.000
Shell Shock	£ 39.000
Cronicles of The S	£ 50.000
Street Fighter EX	£ 75.000
Distruptor	£ 49.000
K1 Arena Fight.	£ 88.000
Bust a Move 3DX	£ 69.000
ONE	£ 80.000
Raging Skies	£ 45.000
N. Genesis Eva.	£149.000
N. For Speed 2	£ 65.000
N. For Speed 3	£ 99.000
Crash Ban. 2	£ 89.000
Pax Corpus	£ 85.000
Gran Turismo	£ 89.000
Rascal	£ 75.000
Blazing Dragons	£ 40.000
MK Trilogy	£ 60.000
Puzzle Bobble 2	£ 50.000
Cardinal Syn	£ 89.000
Pitfall 3D	£ 99.000
Adidas P. S. 98	£ 89.000
Resident Ev. 2 ita.	£ 99.000
C.&C.	£ 49.000
Men in Black ita.	£ 95.000
T. Makinen Rally	£ 89.000
Loaded	£ 40.000
Gex 3D	£ 85.000
Forsaken	£ 75.000
Jumping Flash 2	£ 50.000
Break Point	£ 50.000
Versailles	£ 85.000
Slam 'n Jam 96	£ 30.000
Th. hospital ita.	£ 89.000
Cyberia	£ 29.000
Mortal Kombat 4	£135.000
Road Rash 3D	£135.000
W. L. Soccer	£ 89.000
Toca Touring Car	£ 89.000
World Cup 98	£ 95.000
Bloody Roar	£ 89.000
Ark of Time	£ 65.000
Puzzle F. 2x	£ 89.000
Cool Board.2	£ 89.900
Vigilante 8	£ 89.000
S. Pang Col.	£ 89.000
Herc's Adv.	£ 89.000
WCW Nitro	£ 89.000

Sega Saturn

Titolo	Prezzo
Wipe Out 2097	£ 70.000
MK Trilogy	£ 70.000
Bug Too	£ 60.000
Wrestlemania	£ 50.000
X-Man	£ 60.000
Doom	£ 50.000
Bust a Move 2	£ 50.000
Bust a Move 3	£ 90.000
Wing Arms	£ 50.000
In The Hunt	£ 50.000
Battle Monster	£ 39.000
Eart Worm Jim 2	£ 60.000
Fighters M. Mix	£ 65.000
Batman F.	£ 50.000
Theme Park	£ 50.000
Pandemonium	£ 60.000
Photo CD	£ 50.000
Robo Pit	£ 50.000
Keio 2	£ 50.000
Street Racer	£ 50.000
Tunnel B-1	£ 50.000
John Madden 97	£ 47.000
Worms	£ 50.000
VR Kids	£ 40.000
Hebereke's Pop.	£ 40.000
Shell Shock	£ 40.000
Chaos Control	£ 50.000
Break P. Tennis	£ 60.000
Blast Chambers	£ 50.000
Soviet Strike	£ 60.000
Rise 2	£ 40.000
Fighting Vipers	£ 65.000
Hi Octane	£ 40.000
True Pinball	£ 50.000
Manx TT	£ 75.000
PGA T.Golf 97	£ 50.000
Migty Hits	£ 50.000
Hulk	£ 50.000
Exen	£ 50.000
Mr. Bones	£ 50.000
Iron Man	£ 50.000
WF In Your House	£ 60.000
Last Bronx	£ 60.000
Sonic 3D	£ 80.000
Puzzle Fighter 2X	£ 70.000
Loaded	£ 40.000
Toshinden Ura	£ 35.000
Actua Soccer 2	£ 45.000
Vampire Hunter	£ 50.000
Blazing Dragoon	£ 50.000
Fifa 97	£ 40.000
World Wide S. 98	£ 70.000
Croc	£ 85.000
Blazing Stars	£ 50.000
Dragon Heart	£ 40.000

Game Boy

Titolo	Prezzo
Power Rangers	£ 35.000
Street Fighter 2	£ 35.000
Donkey Kong l.	£ 35.000
Donkey Kong l. 2	£ 35.000
Fifa 97	£ 35.000
Pinocchio	£ 35.000
Jurassic Park	£ 35.000
Samurai Sho.	£ 35.000
Hercules	£ 35.000
Il Gobbo di N.D.	£ 35.000
Luky Luke	£ 35.000
Judge Dreed	£ 35.000
Mortal Kombat 3	£ 35.000
The Page Master	£ 35.000
The Lion King	£ 35.000
Aladdin	£ 35.000
8 Games in 1	£ 45.000
55 Games in 1	£ 50.000

Neo Geo CD

Titolo	Prezzo
Art of Fighting	£ 99.000
Art of Fighting 2	£ 20.000
Art of fight. 3 s.e.	£155.000
Fatal Fury	£ 99.000
Fatal Fury 2	£ 99.000
Fatal Fury special	£ 25.000
Fatal Fury 3	£ 75.000
F. F. Real Bout	£105.000
Real Bout F. F. 2	£140.000
Metal Slug	£ 90.000
Metal Slug 2	£140.000
K.o.F. 94	£ 25.000
K.o.F. 95	£140.000
K.o.F. 96	£140.000
K.o.F. 96 collect.	£ 75.000
K.o.F. 97	£150.000
Samurai Sho. 3	£130.000
Samurai Sho. 4	£140.000
S. Sho. rpg jap.	£160.000
World H.	£ 99.000
World H. 2	£ 99.000
World H. 2 jet	£ 99.000
World H. 2 Perf.	£ 75.000
Goal-Goal-Goal	£120.000
S. Side Kiks 2	£ 75.000
S. Side Kiks 3	£130.000
Last Blade	£140.000
Kabuki Klash	£130.000
Sengoku 1	£ 99.000
Magical Drop 2	£135.000
Soccer Brawl	£ 99.000
Football Frenzy	£ 15.000
Ninja Commando	£ 25.000
Stakes Winner	£ 50.000
Pulstar	£ 75.000
Aero Fighters 2	£ 25.000
Ragnagard	£ 99.000
King of Monster 2	£ 20.000
Galaxy Fight	£ 50.000
Top Hunter	£ 25.000
Karnov Revenge	£ 20.000
Baseball Stars 2	£ 25.000
Neo Drift Out	£150.000
Cyber Lip	£140.000
Puzzle Bobble	£ 99.000
Big T. Golf	£140.000
Power Spikes 2	£ 75.000
Duble Dragon	£140.000
Crossed Swords	£ 99.000
Ninja Master's	£130.000
A.D.K.	£ 50.000
Rally Chase	£ 99.000
Savage Reign	£ 99.000

Accessori

Articolo	Prezzo
Doctor V64	£750.000
Z 64	Prezzo Affare
Volante	
Mad Catz	£119.000
Negcon	£ 60.000
Pistola Guncon	£ 70.000
Mem. Card Sony	£ 39.000
Mem. Card Col.	£ 29.000
Mem. Card 120	£ 65.000
Mem. Card 240	£ 80.000
Mem. Card 480	£ 99.000
Pad Sony Jap	£ 35.000
Psx RGB	£ 19.000
Psx RGB stereo	£ 29.000
N64 Passport	£ 75.000
Sat. 4Mega Card	£ 50.000
Sat. 4in1 Act.Repl.	£ 75.000
N 64 Action Repl.	£ 75.000

Console

Articolo	Prezzo
PSX Universale RGB+Game	£365.000
Saturn Uni+Game	£300.000
Nintendo 64 PAL*	£250.000

*Obbligo game a scelta

Offerte

Articolo	Prezzo
Titoli S. Nintendo	£ 60.000
Titoli M. Drive	£ 40.000
Pad Sony PSX+ Memory Card	£ 50.000

Inoltre nel nuovo punto vendita di Villaricca troverai tutte le novità in anteprima:

FUMETTI-VIDEO CASSETTE-CARDS-GIOCHI DI RUOLO-GADGET-RESINE-VINILE-POSTER-CD MUSICALI-MODELLINI VECCHI ROBOTS

VENDITA PER CORRISPONDENZA RAPIDISSIMA PER CORRIERE (SDA-DHL-TNT TRACO) O PER POSTA - MATERIALE REALMENTE DISPONIBILE IN MAGAZZINO

http://www.oldgamesitalia.net/

FACCE... RIDE

La rubrica più inutile dell'universo torna nelle mani dell'essere più inutile di ConsoleMania. E, mentre Raffo se la spassa in quel di Londra, a noi poveri mortali non rimane altro che affogare dispiaceri e afa in una bella seduta davanti al PC con il ventilatore che spara a duemila sul coppino e una "fetta de cocommero" che ci chiama dal frigo. E un'altra estate se ne va...

DuspiS

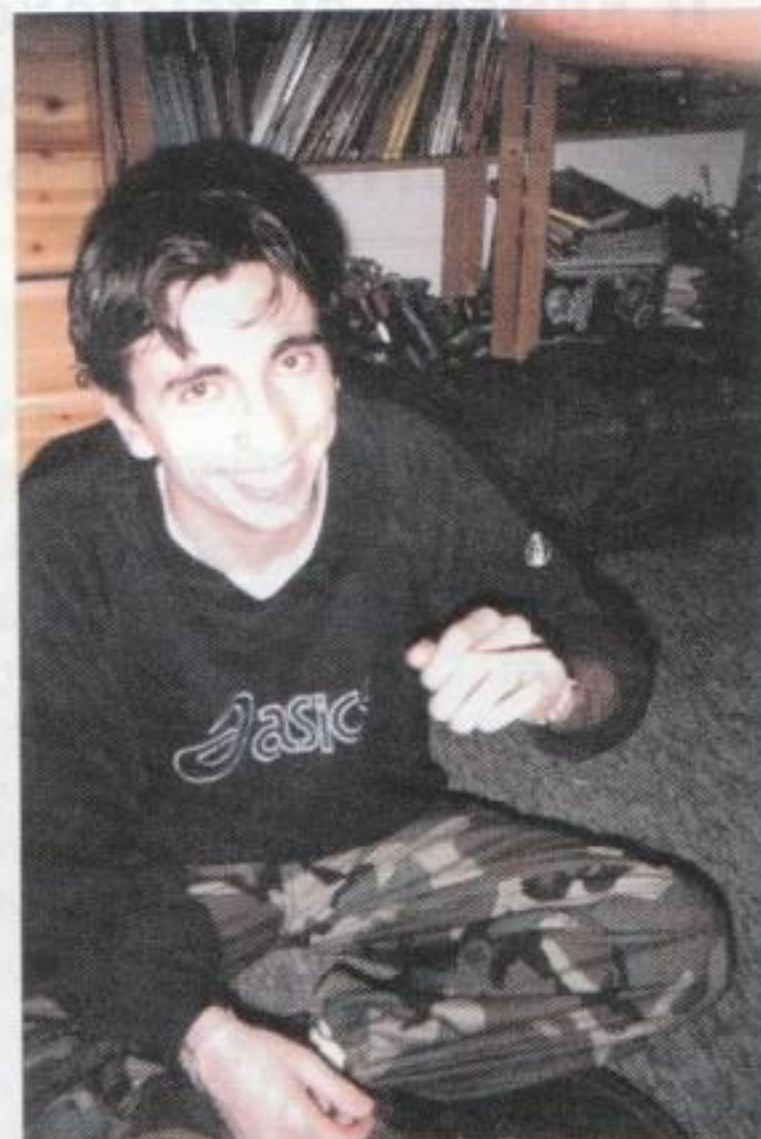
TUA SORELLA A CAVALLO A UN BUE...

Non credo ci sia bisogno di grandi commenti di fronte a uno scatto del genere. I mentecatti raffigurati in questa foto sono tre scalcinati abitanti di un paesino dell'Italia centro settentrionale, accomunati, oltre che dal fatto di essere dei beoti, dalla passione per... i videogiochi? Macché, per l'alcol e qualsiasi altra cosa porti inevitabilmente al completo disfacimento fisico. Inutile la precisazione che i poverelli si trovano di fronte a una Playstation nel pieno svolgimento di un torneo a ISS; sui loro volti traspare in tutta la sua bruttura un dramma esistenziale di proporzioni bibliche che difficilmente avrà via di uscita. Il messaggio di questa foto è e deve essere uno solo: non fate come loro! E un domani che avrete dei bambini potrete sempre tirar fuori questa ridicola pagina e mostrarla loro con fare minaccioso ogni qualvolta si rifiuteranno di mangiare la minestra o di fare i compiti, intimando: guarda che se non fai come ti dico diventi come loro! Per la cronaca i tre alfieri del fallimento, i tre paladini della tristezza altri non sono che (rigorosamente in ordine sparso) Paolo, Saccio e Pizzi, cavalieri indefessi della Brigata Alcolica di Bedonia. Sbrodola...

LA CARTOLA DEL MESE

Voi lettori siete sempre in grado di stupire anche il più smaliziato dei redattori, anche il più scaltro dei segugi, anche il più scafato dei giramondo e tra le tante cartoline che ci avete inviato dai luoghi di villeggiatura più ameni, si è certamente distinta questa foto. Luogo di provenienza: Parigi; soggetto: una pubblicità gigantesca (alta una decina di metri) di Resident Evil 2; mittente: sconosciuto, semplicemente Claire... Sorvolando sul fortunello o sulla fortunella che si è sparato questo viaggio da paura, notiamo come il veicolo pubblicitario e soprattutto il fenomeno videoludico sia nettamente diverso negli altri paesi e che qui da noi siamo ancora costretti in una nicchia, guardata pure di cattivo occhio. In ogni caso, se vi capita di trovare o di notare testimonianze del passaggio di altri giochi e personaggi che farebbero bella figura di sé su queste pagine non abbiate timore e scattate la vostra bella foto. Certo che anche una ragazzona in topless non ci dispiacerebbe affatto... [peccato che poi non la si possa pubblicare, eh Duspa? NdAlex].

QUESTO TIZIO E' UNA... CANNONATA!

Questo bel bambino si chiama Denis e vive a Bologna. Ci scrive raccontandoci della sua passione innata per i salumi di medio e grosso taglio, nonché del suo amore viscerale per qualsiasi cosa abbia a che fare l'informatica e le ragazze porcelline (in che maniera le due cose possano andare d'accordo, poi, è un mistero che non sono ancora riuscito a scoprire, nonostante anni e anni di studi e ricerche...). Non stentiamo a credergli né nell'uno, né nell'altro caso. Scherzi a parte questo simpaticone è uno di quei lettori talmente affezionati da aver compiuto il passo non indifferente di viaggiare fino alla reda di tutte le reda e di essere diventato un vero amico di molti della combriccola. In questa foto, ritratto bellamente in casa MaoraNza, durante lo svolgimento di una serata che definire da ricovero sarebbe poco, il pargolo mette in mostra un carisma non indifferente. LO scatto vuole ricordare e suggellare una solida amicizia e la balordaggine di individui che, magari lontani centinaia di chilometri, sono comunque accomunati dalla voglia di prendersi in giro e dalla voglia di non fare nulla. Se poi qualcuno di voi (soprattutto se dotato di sorelle o amiche carine) volesse scambiare due parole con Denis (preparatevi a sentire qualche esclamazione abbastanza colorita), lo può trovare con lo pseudonimo "DBPaZZ" o simili su irc, canale TGM. Di che sto parlando? Ma del mondo di Internet, ovviamente. Bella lì DB, ci si ribekka presto...

XENIA EDIZIONI - CONSOLEMANIA - FACCE RIDE - via Carducci, 31 - 20123 Milano

CONSOLIAMOCI

XENIA EDIZIONI - CONSOLEMANIA - CONSOLIAMOCI - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO

Non credo che sia necessaria un'ennesima presentazione per questa rubrica... Lo sapete tutti a cosa serve, nevvero? Quello che comunque potreste ignorare è la prassi da seguire per poter avere l'incommensurabile onore di comparire tra gli annunci pubblicati... Ma non temete, ci sono io qui a ricordarvelo... Semplicemente seguite alla lettera le seguenti operazioni: 1) fotocopiate innanzitutto un qualsiasi documento di identità, questo serve a certificare la veridicità del vostro annuncio... Potrebbe a prima vista sembrare una precauzione eccessiva da parte nostra, ma rispondere ad un annuncio succulento e finire a colloquiare con la biglietteria di una stazione ferroviaria... Beh, è per lo meno mortificante, ed è già successo. 2) Dopo la fotocopia viene la stesura del messaggio: scrivetelo in modo sintetico e comprensivo, evitando errori e ripetizioni... Alla fine metteteci anche il vostro nome e il numero di telefono e/o l'indirizzo. Annunci del tipo "vendo questo e quello" senza un recapito sono all'ordine del giorno. 3) Infine infilate tutto in una busta e indirizzate all'indirizzo qui in giro... Buone vacanze a tutti!

Il fantomatico signor leprotto (Dave)

Vendo per Sega Mega Drive le cartucce World of Illusion (USA), Samurai Shodown, Street Fighter 2 e altre. Cerco disperatamente Play Station usato a buon prezzo. Telefonare allo 0323/30036 e chiedere di Fabio.

Vendo Sony Playstation nuova già modificata per leggere ogni tipo di CD, due joypad e una memory card a L. 340.000. Spedizioni in tutta Italia. Telefonare, ore serali, allo 0331/262554 e chiedere di Francesco.

Cerco disperatamente i seguenti giochi, solo se completi di tutti gli imballi originali e di tutti i manuali di istruzioni. Per NES: The Legend of Zelda, Link's Adventures, Castlevania, Castlevania 3; per Super Nintendo: Super Metroid, Chrono Trigger, Final Fantasy 3, Wild Guns, Pop'n'Twinbee, Super Mario RPG. Telefonare, ore pasti, allo 0421/61253 e chiedere di Attilio.

Vendo/scambio giochi per PSX, Saturn, Nintendo 64. Per PSX: Tunnel B1, Pandemonium, Final Fantasy VII, Adidas PS, NBA '97, Davis Cup, Olympic Soccer, Vandal Hearts; per Saturn: FIFA '97, FIFA '98, Blazing Tornado, VC, Madden '97, Space Hulk, Quantum Gate, V-Volley, Fighting Vipers, Wipeout, Soviet Strike, Alien Trilogy; Per Nintendo 64: MRC, Perfect Eleven, Wild Chopper, Lamborghini, Blast Dozer, Bomberman, Go Go Trouble Makers. Telefonare allo 0347/2516784 e chiedere di Alexander.

Cerco disperatamente i seguenti giochi per Super NES in versione USA o PAL: Secret of Mana, Secret of Mana 2, Final Fantasy 2, Final Fantasy 3, Megaman X3, Samurai Spirits. Telefonare allo 0732/23139 e chiedere di Michele.

Vendo per Sony Playstation i seguenti titoli: Formula 1, Legacy of Kain, Wipeout 2097, Last Report, MDK, Oddworld, Resident Evil, ciascuno a L. 50.000 o tutti in blocco a L. 300.000. Vendo inoltre volante/pedaliera Mad Catz a L. 80.000. Per informazioni telefonare allo 039/6020823 e chiedere di Valeriano.

Cerco per Sega Saturn i seguenti titoli: Dragon Force, Dragon Force 2, Shining Force III (USA), Albert Odissey (USA), Wild Arms, Lunar Silver Star Story. Cerco Per Sony Playstation Alundra

(USA), Breath of Fire III (USA), Lunar SSS e altri RPG (USA o PAL) Telefonare, ore serali, allo 019/804819 e chiedere di Gaetano.

Vendo per Sega Mega Drive i seguenti giochi: Moonwalker, Sonic, Sonic 2, FIFA '94, Bart Simpson's Nightmare, Super Monaco GP, Mortal Kombat 2, Splatterhouse 2, World of Illusion, Streets of Rage. Telefonare, ore ufficio, allo 0921/641121, ore pasti allo 0921680141, oppure allo 0368/3242169 e chiedere di Salvatore.

Vendo Sega Saturn, adattatore universale, il gioco Burning Rangers e altri titoli, tutto in blocco o separatamente. Telefonare, ore serali, allo 091/393804 e chiedere di Giuseppe.

Vendo console Nintendo 64 PAL a L. 200.000, Wave Race a L. 70.000, ISS 64 PAL a L. 90.000, GoldenEye PAL a L. 90.000, Star Fox + Rumble Pack PAL a L. 125.000, joypad nuovissimo a L. 40.000. Cedo anche tutto in blocco a L. 680.000. Per informazioni telefonare, ore pasti, allo 0974/907322 e chiedere di Valerio.

Vendo console Nintendo 64 (JAP) completa di Mario 64, Top Gear Rally e Memory Card a L. 399.000. Vendo inoltre per Sony Playstation Oddworld e Broken Sword 2 a L. 40.000 ciascuno, Resident Evil a L. 65.000. Telefonare allo 0421/679364 e chiedere di Luca.

Scambio per Sony Playstation Deathtrap Dungeon (PAL) in perfette condizioni con uno dei seguenti titoli PAL: Virtual Pool, Herc's Adventure, Final Fantasy 7, Riven, Alundra, Suikoden, Discworld e Discworld 2. Per informazioni telefonare, ore pasti, allo 0921/562424 e chiedere di Rosario.

Vendo per Sony Playstation versione PAL i seguenti titoli: Tomb Raider 2, Ace Combat 2, V-Rally '97 a L. 60.000 ciascuno, Super Puzzle Fighter 2 Turbo a L. 40.000. Telefonare allo 0331/833279 e chiedere di Marco o Davide. Spese di spedizione gratuite a chi acquista tutto in blocco. Cerco infine Croc e Granturismo.

Vendo giochi ed accessori per Sega Saturn, tutti in ottime condizioni: Tomb Raider (PAL), Daytona USA (PAL), Sega Worldwide Soccer '97 (PAL), The Lost World (USA), Manx TT (JAP), Virtual on (JAP), Nights (JAP) a L. 39.000 l'uno; Wipeout 2097 (PAL), Touring Car (PAL) a L. 49.000 l'uno; Burning Rangers (JAP) a L. 59.000; volante a L. 69.000, joypad a L. 29.000, joypad 3D a L. 39.000. telefonare, ore serali, allo 06/9284129 e chiedere di Marco.

Vendo Sony Playstation PAL e i seguenti CD-ROM: F1 '97, 2 Extreme, Broken Sword, memory card a L. 300.000. Telefonare allo 091/6851212 e chiedere di Danilo. Offerta valida solo per Palermo e provincia.

Vendo giochi per Super Nintendo e Mega Drive a partire da L. 25.000 l'uno. Più di 70 titoli disponibili per ciascuna console. Vendo anche Super Nintendo a L. 60.000 e Mega Drive a L. 50.000. Telefonare allo 045/572043 e chiedere di Enrico.

Vendo console Super Nintendo con due joypad, adattatore universale e i seguenti titoli: Primal Rage, Mortal Kombat 2, The Legend of Zelda, Blazeon, Battle Toads, Double Dragon. Il tutto a L. 300.000 trattabili. Per informazioni telefonare, ore pasti, allo 080/630056 e chiedere di Giuseppe.

Vendo Sega Saturn giapponese con due pad (uno dei quali analogico), volante, pistola, adattatore universale e i seguenti titoli: Thunderforce V, House of The Dead, Bomberman Fight (JAP), Sega Touring Car, Panzer Dragoon Saga (PAL), Winter Heat (USA), Burning Rangers (USA). Il tutto a L. 530.000 non trattabili. Telefonare allo 0338/7743392 e chiedere di Marco.

Vendo Per Nintendo 64 il gioco International Superstar Soccer 64 in ottime condizioni a prezzo da concordare. Telefonare, ore serali, allo 0141/214058 e chiedere di Andrea.

http://www.oldgamesitalia.net/

CONTROL YOUR CONSOLE

XENIA EDIZIONI - CONSOLEMANIA - CONTROL YOUR CONSOLE - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO

Ogni anno, per quanto riguarda il numero di settembre, rischio di cadere nei soliti luoghi comuni scolastici e non... Per evitare la stessa cosa anche in questa simpatica introduzione, non mi resta che ricordarvi l'indirizzo a cui indirizzare i trucchi da voi scoperti, ovvero quello qui sotto... Buon proseguimento.

Dave

PSX BUSTERS

ACE COMBAT 2

- Modalità extra aeroplani: nome alquanto emblematico quello di questo gabolone, ma vi permetterà di selezionare qualche nuovo velivolo... Tutto quello che dovrete fare è portare a termine il gioco e visionare tutto il filmato conclusivo nella modalità normal o bonus. Ora recatevi allegramente nella schermata di selezione e gustatevi i nuovi modelli [bel cheat, veramente bel cheat, complimenti... NdAlex].
- Modalità gioca alle missioni che vuoi: prima di tutto terminate il gioco usando l'opzione extra aircraft e lasciate scorrere tutto il filmato nella modalità bonus o ending; a questo punto dovreste essere in grado di giocare ogni missione già affrontata nella partita precedente.
- Music Player: per accedere a un menu segreto e musicale, piazzatevi nella classifica al di sopra del tenente (first lieutenant). Il menu sopraccitato dovrebbe apparire nella schermata delle opzioni.

BEAST WARS

Salta al livello successivo: mettete il gioco in pausa, quindi, mantenendo premuto L2, premete in successione alto, basso, sinistra, destra, triangolo, croce, croce, triangolo, destra, sinistra, basso, alto, pausa (per togliere la pausa!). Buon divertimento!!

BLOODY ROAD

- Modalità gigante: la si accede semplicemente premendo L2 mentre selezionate il vostro personaggio.
- Modalità bambinetto grasso con le manine pacioccose impestate di nutella: come sopra, ma al posto di L2 premete R2. E non dite che non vi avevo avvertito!
- Arena mastodontica: sconfiggendo dieci avversari di fila nella modalità di sopravvivenza si allargano le dimensioni del campo di battaglia...
- Rivitalizza te stesso: portando a termine il gioco a livello 4 o superiore con Bakuryu vi permetterà di utilizzare le barre di rigenerazione.
- Braccia mastodontiche: è semplicemente necessario portare a termine il gioco, senza utilizzare continue, a livello 4 o superiore...

BRAVO AIR FORCE

Aeroplanini nuovi nuovi anche per il gioco in questione... Per ottenerli è sufficiente premere e mantenere premuti R1 e R2 contemporaneamente sul secondo controller, quindi premere select 20 volte. Un suono non precisato dovrebbe confermare il tutto...

CART WORLD SERIES

- Automobili bonus: nella schermata intitolata "create a new driver" inserite la parola PUSHBUTT come vostro nome.
- Percorsi bonus: come sopra, ma inserite EPILEPTI.
- Modalità forza di gravità che fa i capricci: per dimezzare la forza di gravità, inserite, sempre come vostro nome alla voce "create a new driver", la parola FLOAT. Se la volete a _, sostituite invece con la parola FEATURE.
- Modalità Maurizio Costanzo: se volete aumentare la forza di gravità, inserite, sempre come avete fatto finora, la parola RADBRAD.
- Disabilita la collisione tra le autovetture: sempre come sopra, con la parola BANZAI.
- Macchine composte di sole ruote (!): ormai lo sapete già, ma con la parola WHEELS.
- Ruote davvero molto grasse: come sopra (accidenti che fantasia!), ma con le parole FAT TIRES.
- Vinci la stagione: WTFIN (e spero di non dover dare ulteriori spiegazioni).

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

- Axe lord armour: dopo aver portato a termine il gioco una volta, incominciate una nuova partita e inserite come vostro nome AXEARMOUR.
- Modalità molto fortunata: come sopra, ma vi chiamate -X!V"Q. Nome molto espressivo, non c'è che dire...
- Vesti i panni di Richter: adesso vi chiamate RICHTER.
- Modalità Dave: come sopra, ma dovete inserire la parola DAVE come vostro nome. Non succede nulla, ma almeno vi chiamate come me. PS: da non credere: funziona anche con altri nomi!

FIFA: ROAD TO WORLD CUP '98

- Grosse teste: se volete disporre di grosse teste macrocefale, recatevi nella schermata "player edit" e inserite come nome di uno dei giocatori "eat rocks" (senza virgulette, viuuulenza! NdD), quindi selezionate la voce "special options".
- Modalità palla pazzerella: seguendo le istruzioni poc'anzi spiegate, inserite come vostro nome "dohdohdoh". PS: leggende metropolitane varie attribuiscono lo stesso risultato anche alla parola "homersimpson".

WCW NITRO

- Grosse teste anche qui: nella schermate di selezione della modalità di gioco, premete in successione R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, Select.
- Grosse teste che si ingrossano ancora: nella schermata di selezione dei personaggi, premete in successione L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L2, Select; ogni volta che verrete a contatto con un giocatore avversario, la testa del vostro giocatore diverrà più grande.
- Personaggi che giocano a nascondino: Nella schermata dei titoli, premete in successione R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, Select. Ora divertitevi con i nuovi personaggi...

GRAN TURISMO

Modalità alta fedeltà: vincete tutte e quattro le corse della lega GT, avrete a disposizione un menu extra negli special events chiamato "GT Hi-Fi". Questa modalità, pur riducendo i dettagli grafici, vi permetterà di ascoltare un sonoro più dettagliato.

NINTENDO 64 BUSTERS

NAGANO WINTER OLYMPICS '98

A quanto pare, una nuova disciplina si sta affermando sempre di più tra le attività invernali... Non avete la più infinitesima idea di cosa io sita parlando? Ma dello sci sulla propria testa no? Per poterne fruire appassionatamente dovete semplicemente selezionare la modalità Olympic, quindi freestyle aerials; a questo punto, mentre percorrete la discesa, non premete nessun pulsante ma attendete impazienti di arrivare alla rampa; premete ora rapidamente B. Il vostro sciatore dovrebbe svolazzare in vario modo e atterrare sulla propria testa, quindi continuare la discesa. Non aiuterà di certo chi soffre di nevralgie... Ma ora un simpatico codice per i possessori di Game Shark: per azzerare il tempo premendo e togliendo la pausa, inserite 81137886 0000.

MLB - FEATURING KEN GRIFFEY, JR.

Volete gustarvi la sequenza finale? Benissimo, selezionate la modalità exhibition e scegliete le vostre squadre; una volta giunti alla selezione dello stadio, premete contemporaneamente tutte e quattro le frecce direzionali fino a quando non udrete un suono. Ora premendo Z potrete rendere il vostro sogno realtà. Per le solite squadre segrete, nella schermata con la palla che dice "exhibition", "season" e così via premete start e tutte 4 le frecce direzionali sei volte, velocemente. Recandovi nella schermata di selezione dei personaggi e beccatevi le due nuove squadre... Per accedere ai fuochi artificiali recatevi nella schermata "view stadium" e selezionatene uno con Z, quindi Z + R.

FORSAKEN 64

- Modalità gore: nella schermata di partenza premente Z, basso, freccia alto, freccia sinistra, freccia sinistra, freccia sinistra, freccia sinistra, freccia basso.
- Modalità psichedelica: sempre nella schermata di partenza, premete A, RS, sinistra, basso, freccia alto, freccia sinistra, freccia basso.
- Modalità turbo: sempre come sopra, ma premete B, B, RS, alto, sinistra, basso, freccia alto, freccia sinistra. Ora divertitevi con i boosts.
- Wire-frame mode: nella schermata di partenza, premete LS, LS, RS, Z, sinistra, destra, freccia alto, freccia destra.

MIKE PIAZZA'S STRIKE ZONE

- Messaggio nascosto (!): prima che appaia la schermata dei titoli premete freccia alto, R, B, B.
- Delle mazze rosse così: nella schermata di selezione delle squadre, inserite: L, R, L, R, R, basso, B, A, destra.
- Delle mazze blu così: sempre nella solita schermata, inserite L, R, L, R, B, L, B, A.
- Palla pazza: nella schermata di selezione delle squadre, inserite L, R, L, R, freccia destra, A, Z, freccia alto, R, B.
- Più gravità: nella solita schermata, premete L, R, L, R, alto, basso, L, alto, R.

Meno gravità: come sopra, ma con. L, R, L, R, alto, R, A, L.

BANJO-KAZOOIE BOTTLES BONUS CODES

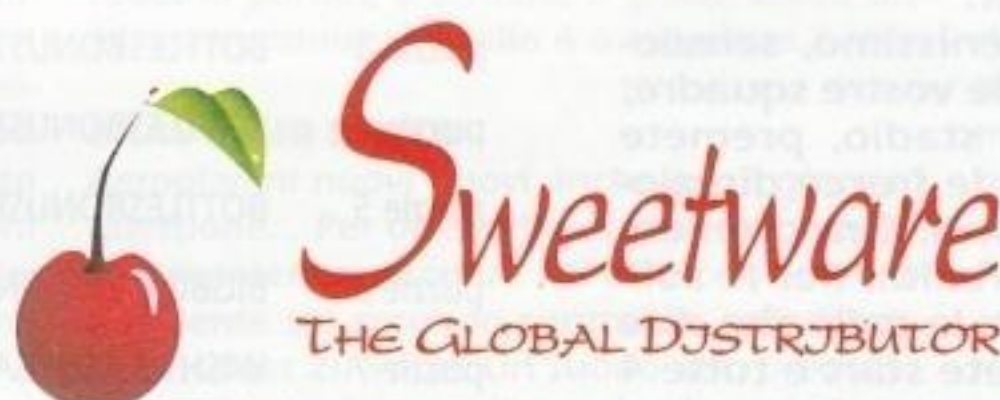
Dopo aver raccolto i pezzi del puzzle nel castello che si trova in Treasure Trove Code, fate ritorno alla casa di Banjo; posizionatevi di fronte al quadro con le bottiglie appeso al muro e premete freccia alto per dare un'occhiata da più vicino. Dovreste a questo punto essere davanti ad un puzzle; ricomponetelo e ne otterrete un codice. Continuando dovrete affrontare un puzzle più complesso e così via. Ne ricaverete i seguenti codici, che, se inseriti nel castello di Treasure Trove Cove vi permetteranno di cambiare alcuni parametri di gioco:

Puzzle	Codice	Effetto
puzzle 1	BOTTLESBONUSONE	testone (non poteva mancare)
puzzle 2	BOTTLESBONUSTWO	braccione e gambone
puzzle 3	BOTTLESBONUSTHREE	Testino e corpicione (! NdD)
puzzle 4	BOTTLESBONUSFOUR	Altre varianti di deformazione...
puzzle 5	BOTTLESBONUSFIVE	come sopra
puzzle 6	BIGBOTTLESBONUS	nuova variante
puzzle 7	WISHYWASHYBANJO	trasforma Banjo in Washer.

Questi sono i grandi nomi del software cd-rom:

LEADER
C.T.O. S.p.A.
SONY
PlayStation
HALIFAX
Software&co.
BMG INTERACTIVE
MEDIUM
DLI MULTIMEDIA
3D

e questo è l'unico nome che li distribuisce tutti:

Sweetware
THE GLOBAL DISTRIBUTOR

SWEETWARE DISTRIBUISCE TUTTI I GRANDI NOMI ITALIANI DEL SOFTWARE SU CD-ROM. ED IMPORTA I MIGLIORI TITOLI INTERNAZIONALI. CIÒ LA RENDE L'UNICO DISTRIBUTORE IN GRADO DI OFFRIRE ASSOLUTAMENTE TUTTO CIÒ CHE CONTA NEL PANORAMA DEL SOFTWARE CONSUMER. ED A **PREZZI ASSOLUTAMENTE IDENTICI** A QUELLI DEI PRODUTTORI.

PER LA CLIENTELA, QUESTO SIGNIFICA UN FORNITORE UNICO, ORDINI UNICI PER PRODOTTI DI DIVERSE TIPOLOGIE, BOLLE E FATTURE UNICHE. IN ALTRE PAROLE, UN **CONSIDEREVOLE RISPARMIO** IN TERMINI SIA DI DENARO CHE DI TEMPO. EĐ INFINE UN ASSAI PIÙ FACILE RAGGIUNGIMENTO DI VOLUMI DI LAVORO CHE CONSENTONO CONDIZIONI COMMERCIALI PARTICOLARMENTE FAVOREVOLI.

I 16 ANNI DI ESPERIENZA NELLA DISTRIBUZIONE DI SOFTWARE CI HANNO INSEGNATO MOLTO. PERCIÒ, ANZICHÉ PROPINARE PROCEDURE TANTO ELABORATE QUANTO DI DUBBIA UTILITÀ, NOI OFFRIAMO SEMPLICEMENTE UN MODO DI LAVORARE ESTREMAMENTE VELOCE, UNA STRUTTURA STRAORDINARIAMENTE SNELLA ED UNA DISPONIBILITÀ AL DIALOGO ASSOLUTAMENTE TOTALE. SICCHÉ, QUALE CHE SIANO I DESIDERI, LE PROPOSTE, LE NECESSITÀ O I PROBLEMI DEI NOSTRI CLIENTI, ESSI TROVERANNO SEMPRE UN INTERLOCUTORE CON CUI PARLARE, DISCUTERE E SOPRATTUTTO DECIDERE. SUBITO ED AL DI FUORI DI OGNI SCIOCCO SCHEMA CONVENZIONALE. **SENZA VINCOLI DI CONTRATTI E SENZA OBBLIGHI DI SOMMINISTRAZIONI FORZATE.**

CHI HA LAVORATO CON NOI SA ESATTAMENTE QUANTO CIÒ SIGNIFICHI. CI AUGURIAMO CHE ANCHE VOI VORRETE SCOPRIRLO. E NATURALMENTE, APPREZZARLO.

(SWEETWARE DISTRIBUISCE ESCLUSIVAMENTE AI SIGNORI RIVENDITORI)

Sweetware srl - Via San Simpliciano 5 - 20121 Milano
Tel. (02) 8056983 (5 linee r.a.) - Fax (02) 8056975
Internet: www4.iol.it/sweetware - e-mail: sweetware@iol.it

http://www.oldgamesitalia.net/

TOTALGAMES

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

SOLO PER I NEGOZIANTI!

NINTENDO64 · PlayStation · SEGA SATURN

AFFIDATI AI PROFESSIONISTI DELLA DISTRIBUZIONE

VENDITA E DISTRIBUZIONE CAPILLARE IN TUTTA ITALIA

VASTA ESPOSIZIONE 200 metriquadri CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA'

IL 1° Cash & Carry

ORARIO CONTINUATO 9,30-18,00

PER I NEGOZIANTI DI ROMA E DEL LAZIO

ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO!

VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA M Furio Camillo

06/78349839 7822410 7858177

Visitate il nostro sito internet: **www.totalgames.it**

Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità ed offerte strepitose? Contattateci **totalgames@diginet.it**

PROPOSTE GRAFICHE • ROMA

MORTAL KOMBAT 4

La serie di Mortal Kombat ha sempre avuto un buon successo, sebbene abbia vissuto, almeno nei primi anni di vita, all'ombra di Street Fighter. Adesso sembra che il momento del riscatto sia giunto, con un quarto episodio che ha entusiasmato un sacco di gente, sia nelle sale che a casa, grazie all'ottima conversione per N64 e PSX (quest'ultima addirittura recensita su questo numero).
Vittoria sfolgorante di CM che, per prima vi mette in condizione di sviscerare completamente questo ottimo gioco.

Fabio "il fratello di Goro" Casale

Come sempre, prima di iniziare, diamo uno sguardo alla terminologia usata:

Alto, basso, dietro, e avanti non credo che abbiano bisogno di spiegazioni.

HP	Pugno alto
LP	Pugno basso
HK	Calcio alto
LK	Calcio basso
BL	Parata
Run	Corsa
Tenere	Ve lo devo spiegare?
Lasciare	Come sopra...
+	Premere i pulsanti, o le direzioni, insieme
QCF	Un quarto di giro avanti
QCB	Un quarto di giro indietro
HCF	Mezzo giro avanti
HCB	mezzo giro indietro

LE MOSSE BASE:

Pugno alto:	HP
Pugno al corpo:	LP
Calcio alto:	HK
Calcio al corpo:	LK

Calcio volante:	Alto + HK o LK
Pugno volante:	Alto + HP o LP
Roundhouse:	Indietro + HP
Foot Sweep:	Indietro + LP
Uppercut:	Basso+ HP
Crouch Punch:	Basso+ LP
Sidestep Down:	Tenere Basso (Corsa - Corsa)
Sidestep Up:	Corsa - Corsa
Raccogliere un oggetto:	Basso + Corsa
Lanciare un'arma:	Lo stesso movimento effettuato per estrarre un'arma
Presa:	Avanti + LP
Mossa Spacca Ossa:	Avanti + LK

(NOTA: Questa mossa rompe una parte del corpo dell'avversario)

MOSSE E FATALITY INDIVIDUALI

KAI

Un membro del Loto Bianco, aiuta Raiden nella lotta contro Shinnok

La sua arma è un machete

Spacca Ossa : Kai solleva l'avversario sopra la testa e lo sbatte sul ginocchio

Estrarre l'arma:	QCB - LP
Falling Fireball:	Indietro - Indietro - HP
Rising Fireball:	Avanti - Avanti - LP
Slide:	QCF - LK
Air Fist:	Basso- Avanti - HP
Hand Walk:	Tenete BL poi premete LK
Leg Spin:	Tenete LP
Kick:	Un qualsiasi calcio
Alzarsi:	Parata

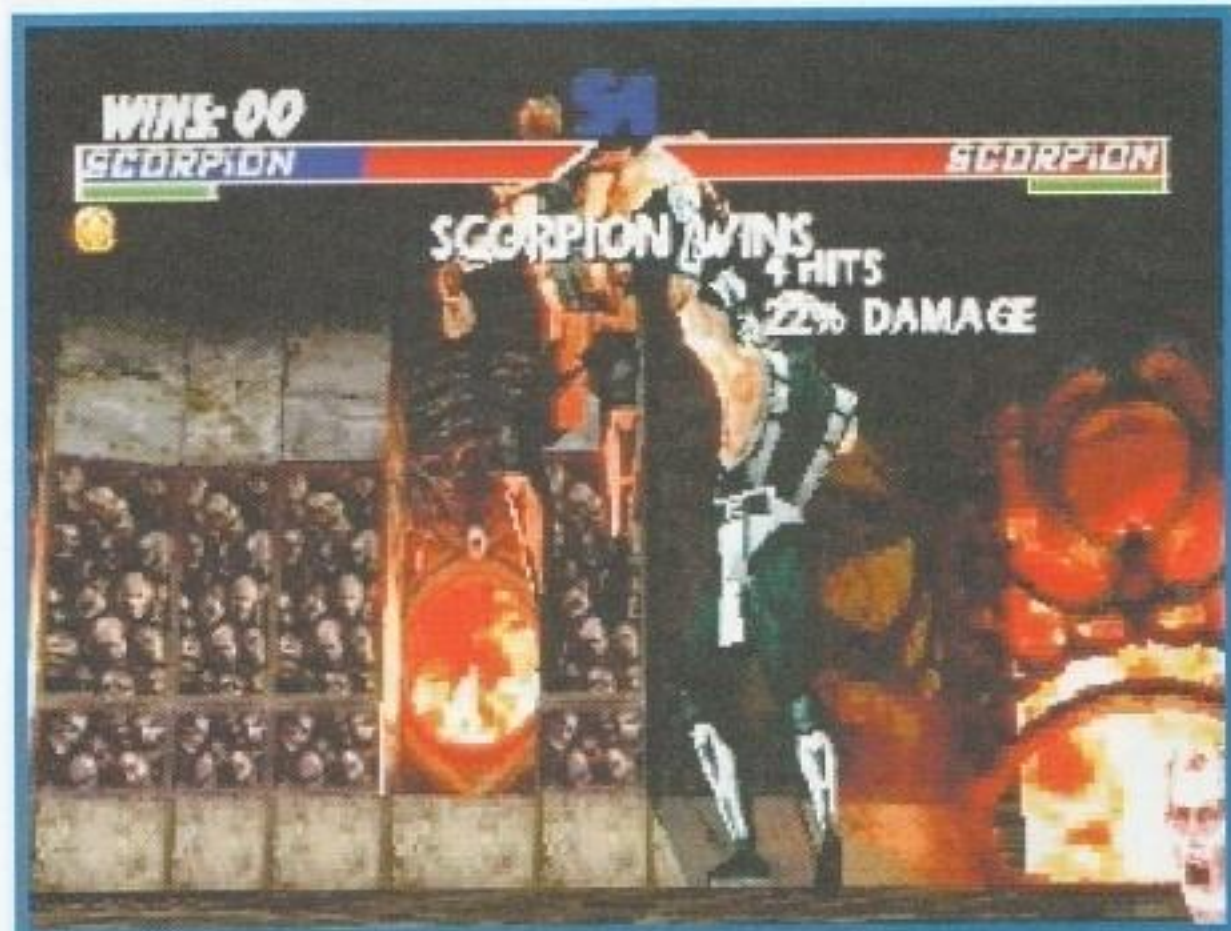
Fatality #1:	Alto - Avanti - Alto - Indietro - HK
Fatality #2:	Alto - Alto - Alto - Basso- Parata

Goro's Lair: Indietro - Avanti - Basso- HK
The Prison: Avanti - Avanti - Basso- Parata
Combo #1: HP - HK - D+HP - Rising Fireball - HP - HP – Salto + HK - Pugno volante (40%)

RAIDEN

Raiden ritorna sulla terra dopo la sconfitta di Shao Khan, per combattere e sconfiggere il suo antico nemico Shinnok

La sua arma è un grosso martello di legno

Spacca Ossa: Raiden afferra la testa dell'avversario e la schiaccia contro il suo ginocchio.

La presa: Jack-knife Powerbomb

Estrarre l'arma: Avanti - Indietro - HP
Lightning: QCB - LP
Body Launch: Avanti - Avanti - LK
Teleport: Basso- Alto

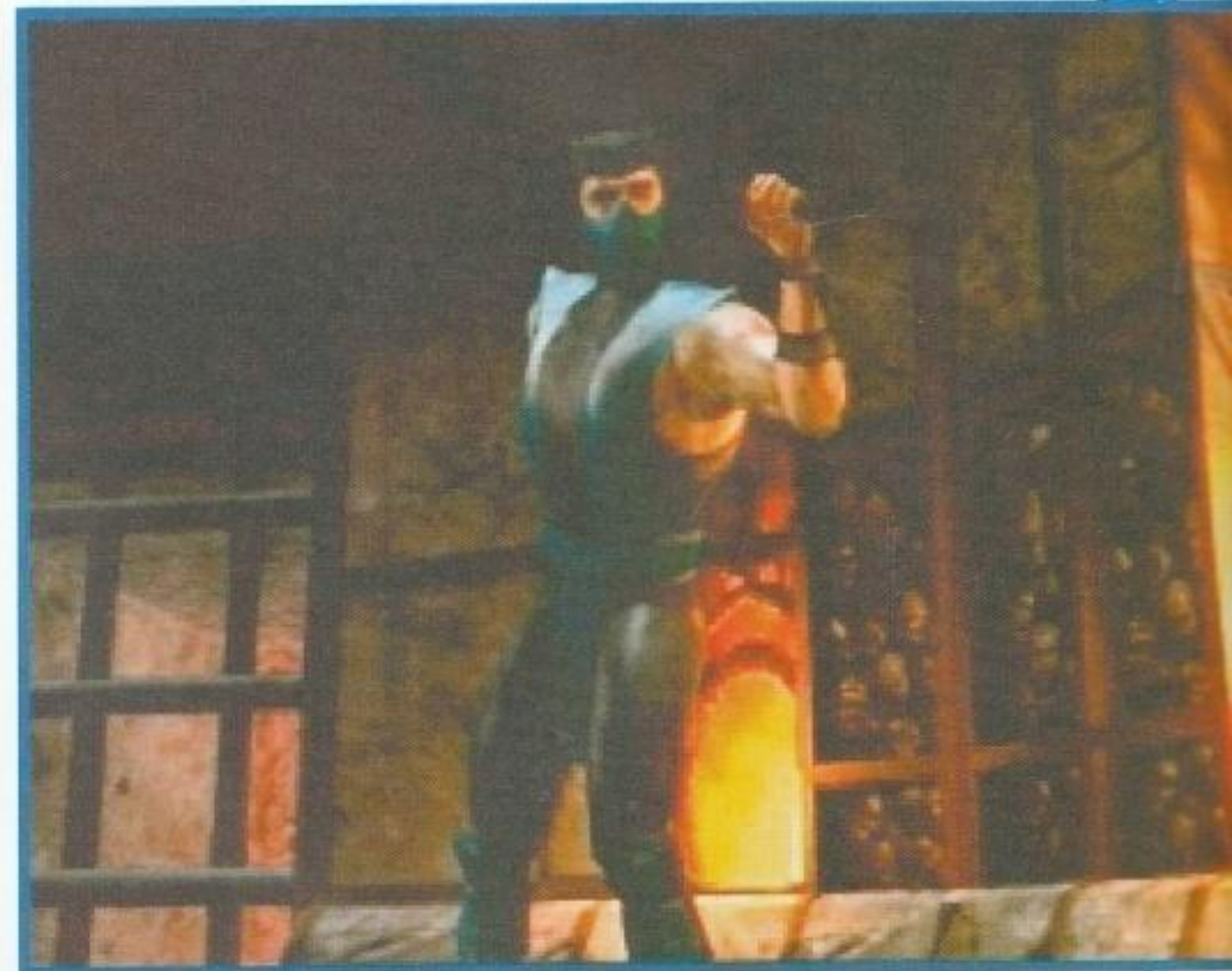
Fatality #1: Avanti - Indietro - Alto - Alto – HK (Tenere la parata)
Fatality #2: Basso- Alto - Alto - Alto - HP
Goro's Lair: Avanti - Avanti - Basso- LP
The Prison: Basso- Avanti - Indietro - Block
Combo #1: HP - HK - Avanti - Avanti - LK
Combo #2: HK - HK - Avanti - Indietro – HP - Indietro + LK - Avanti - Avanti – LK (44%)
(NOTA: Meglio usarla contro il computer)
Combo #3: HP - HP - HK - D+HP – Corsa - Alto + HP - HP - Teleport - LP - Calcio Volante - HK - Torpedo (43%)

SHINNOK

La sua arma è un'asta con una lama

Spacca Ossa: Shinnok afferra le gambe dell'avversario, facendolo cadere. Poi gli salta sul collo e infine sul corpo

Estrarre l'arma: Indietro - Avanti - LP

Cambiare identità:
Kai : Avanti - Avanti - Avanti - LK
Raiden : Basso- Avanti - Avanti - HP
Liu Kang : Indietro - Indietro - Avanti - HK
Reptile : Indietro - Indietro - Avanti - Parata
Scorpion : Avanti - Indietro - LP
Jax : Avanti - Basso- Avanti - HK
Reiko : Indietro - Indietro - Indietro - Parata
Johnny Cage : Basso- Basso- HP
Jarek : Indietro - Indietro - LK
Tanya : Indietro - Avanti - Basso- Parata
Fujin : Avanti - Avanti - Indietro - HK
Sub-Zero : Basso- Indietro - LP
Quan Chi : Avanti - Indietro - Avanti - LK
Sonya : Avanti - Basso- Avanti - HP

Fatality #1: Basso- Indietro - Avanti - Basso- Corsa
Fatality #2: Basso- Alto - Alto - Basso- Parata
Goro's Lair: Basso- Avanti - Indietro - HP
The Prison: Basso- Basso- Avanti - HK

CONTROL YOUR CONSOLE

LIU KANG

Il campione di Mortal Kombat, Liu Kang si avventura nel reame di Edenia per salvare la principessa Kitana dalle grinfie di Quan Chi. Fallendo nella missione, Kang ritorna sulla Terra e mette insieme i migliori lottatori, questa volta non solo per liberare il regno di Kitana, ma anche per aiutare Raiden.

L'arma è una spada

Spacca ossa: Liu Kang afferra l'avversario da dietro e lo colpisce con un calcio nella schiena

Estrarre l'arma: Indietro - Avanti - LK
Fireball: Avanti - Avanti - HP
Low Fireball: Avanti - Avanti - LP
Flying Kick: Avanti - Avanti - HK
Bicycle Kick: Tenere LK(3 secondi) e lasciare

Fatality #1: Avanti - Avanti - Avanti – Basso - Parata + LK + HK
Fatality #2: Avanti - Basso- Basso- Alto - HP
Goro's Lair: Avanti - Avanti - Indietro - HK
The Prison: Avanti - Avanti - Indietro - LP
Combo #1: HP - HK - Bicycle Kick - Low Fireball

REPTILE

Generale dell'Armata delle Tenebre di Shinnok.

La sua arma è un'ascia da battaglia

Spacca Ossa: Reptile costringe l'avversario a terra, e poi ne gira violentemente la testa.

La presa: Un semplice lancio a una mano

Estrarre l'arma: Indietro - Indietro - LK
Acid Spit: QCF - HP

Invisibility: LK + Block (Ripetere per riapparire)
Elbow Dash: Indietro - Avanti - LP
Super Krawl: Indietro - Avanti - LK

Fatality #1: Tenere HP + LP + LK + HK - Alto
Fatality #2: Alto - Basso- Basso- Basso- HP
Goro's Lair: Basso- Basso- Avanti - HK
The Prison: Basso- Avanti - Avanti - LP
Combo #1: HP - HK - Indietro - Avanti - LP

SCORPION

Nella speranza di farsi affiancare nella guerra contro Raiden, Quan Chi fa a Scorpion un'offerta che non può rifiutare: la vita, in cambio dei suoi servizi. Scorpion accetta, ma ha altri motivi

L'arma è uno spadone

Spaccaossa: Scorpion afferra il braccio dell'avversario e lo colpisce all'altezza del gomito

Estrarre l'arma: Avanti - Avanti - HK
Spit Fire: QCF - LP
Spear: Indietro - Indietro - LP
Teleport Punch: QCB - HP
Air Throw: Parata (a mezz'aria)

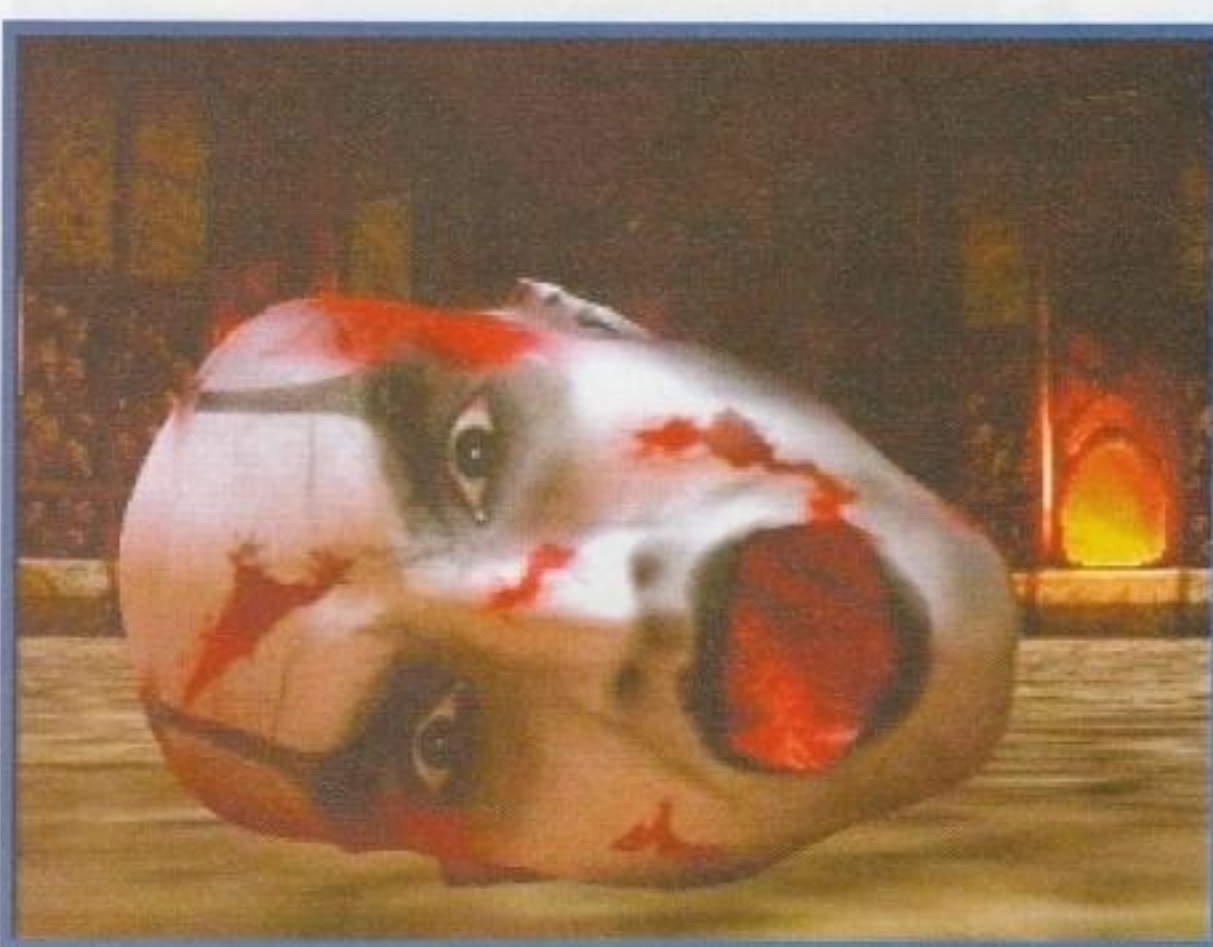
Fatality #1: Indietro - Avanti - Avanti - Indietro - Parata
Fatality #2: Indietro - Avanti - Basso - Alto - HP
Goro's Lair: Indietro - Avanti - Avanti - LK
The Prison: Avanti - Avanti - Basso - Basso - LK

Combo #1: HK - HK - Spear - HK - Roundhouse Kick
Combo #2: Jump Punch - Teleport - Spear - Uppercut - Foot Sweep

JAX

Quando Sonya scompare, sulle tracce dell'ultimo membro del Dragone Nero, il Maggiore Jackson Briggs inizia a cercarla. Presto realizzerà che Sonya ha iniziato una guerra contro le forze del male. Questa è una battaglia che devono vincere, altrimenti il loro mondo cadrà nelle mani di Shinnok

L'arma è un mazza ferrata

Spaccaossa : Jax calcià l'avversario sull'articolazione del ginocchio.
La presa : Un Multi Slam ad un braccio (vedere 'Quad Throw')

Ready Weapon: HCF - HP
Missile: QCF - LP
Energy Wave: Avanti - Avanti - Basso - LK
Dash Punch: QCB - LP
Back Breaker: Parata (deve esker fatta in aria)
Quad Throw: Premere LP poi premere, in successione:
1. Corsa + Parata + HK

2. HP + LP + LK
3. HP + Parata + LK
4. HP + LP + LK + HK

Fatality #1:	Tenere LK(3 sec)(Avanti - Basso - Avanti)
Fatality #2:	Indietro - Avanti - Avanti - Basso - Parata
Goro's Lair:	Avanti - Avanti - Indietro - HP
The Prison:	Avanti - Avanti - Indietro - LK

REIKO

Una volta era un generale delle armate di Shinnok.

L'arma è una mazza ferrata

Estrarre l'arma	Half-Circle Away - HP
Throw Shurikens:	QCF - LP
Teleport:	Basso - Alto
Circle Teleport:	Indietro - Avanti - LK
Flip Kick:	HCF - HK
Fatality #1:	Avanti - Basso - Avanti - LP + Parata + LK + HK
Fatality #2:	Indietro - Indietro - Basso - Basso - HK
Goro's Lair:	Avanti - Avanti - Avanti - Basso - LK
The Prison:	Basso - Basso - Indietro - LP

JOHNNY CAGE

Dopo la sconfitta di Shao Kahn, l'anima di Cage è libera di volare via.
Ma lui osserva i suoi amici dall'alto e, una volta appreso della battaglia contro Shinnok, cerca Raiden per aiutarlo.

L'arma è una spada araba

Spacca ossa: Johnny Cage afferra le braccia del suo avversario, poi fa un salto mortale e lo colpisce nel petto

Estrarre l'arma:	Avanti - Basso - Avanti - LK
Low Fireball:	QCB - LP
High Fireball:	QCF - HP
Shadow Kick:	Indietro - Avanti - LK
Uppercut Punch:	Indietro - Basso - Indietro - HP
Crotch Punch:	Parata + LP
Fatality #1:	Avanti - Indietro - Basso - Basso - HK
Fatality #2:	Basso - Basso - Avanti - Basso - Block
Goro's Lair:	Indietro - Avanti - Avanti - LK
The Prison:	Basso - Basso - Avanti - Avanti - HK

JAREK

Si pensava che fosse l'ultimo membro del clan di Kano, il Dragone Nero. Jarek è ricercato dall'agente delle Special Forces Sonya Blade per crimini contro l'umanità.
Con l'emergenza della guerra contro Quan Chi, la caccia viene sospesa e Jarek si ritrova a lottare fianco a fianco con la stessa Sonya.

L'arma è una scimitarra

Spacca ossa: Jarek colpisce l'avversario sul ginocchio.
La presa: Jack-knife Powerbomb

Estrarre l'arma:	Avanti - Avanti - HP
Projectile:	QCB - LP
Cannonball:	Indietro - Avanti - LK
Vertical Roll:	Avanti - Basso - Avanti - HP
Ground Slam:	Indietro - Basso - Indietro - HK
Fatality #1:	Avanti - Indietro - Avanti - Avanti - LK
Fatality #2:	Alto - Alto - Avanti - Avanti - Parata
Goro's Lair:	Indietro - Avanti - Avanti - LP
The Prison:	Avanti - Basso - Avanti - HK

TANYA

Come figlia dell'ambasciatore, Tanya offre ospitalità a un gruppo di rifugiati, ma appena la regina apre loro il portale, si scopre che uno di questi è proprio Shinnok, che non aspettava altro che entrare nel reame di Edenia.

L'arma è un Boomerang

Spacca ossa: Tanya salta sulle spalle dell'avversario, rompendogli il collo con le gambe.

Estrarre l'arma:	Avanti - Avanti - HK
Fireball:	Basso - Avanti - HP
Downward Fire:	Basso - Indietro - LP (NOTA: può essere effettuata solo in aria)
Split Kick:	HCB - LK
Corkscrew Kick:	Avanti - Avanti - LK
Fatality #1:	Basso - Basso - Alto - Basso - Parata + HP
Fatality #2:	Basso - Avanti - Basso - Avanti - HK
Goro's Lair:	Avanti - Avanti - Avanti - LP
The Prison:	Indietro - Avanti - Basso - HP

FUJIN

Meglio conosciuto come dio del vento, Fujin si unisce a Raiden come uno degli ultimi Dei della Terra sopravvissuti. Ora si prepara per la battaglia finale fra le forze della luce e quelle delle tenebre..

L'arma è una balestra

WINS: 00
NOOB SAIBOT
PUSH START
SCORPION

Spacca ossa: Fujin prende il braccio dell'avversario, lo gira sopra la testa e ne rompe il gomito.

Estrarre l'arma:	Indietro - Indietro - LK
Whirlwind Spin:	Avanti - Basso - LP

(NOTA: Tenere LP per continuare a girare)

Levitate:	Avanti - Basso - Avanti - HP
Slam:	Indietro - Avanti - Basso - LK
Jumping Knee:	Basso - Avanti - HK
Diving Kick:	Basso + LK(In air)
Fatality #1:	Premere Corsa + Parata Quattro volte
Fatality #2:	Basso - Avanti - Avanti - Alto - Parata
Goro's Lair:	Indietro - Avanti - Indietro - HP
The Prison:	Basso - Basso - Basso - HK

SUB-ZERO

Dopo che Shao Khan sconfisse i guerrieri della Terra, il clan di Sub-Zero, conosciuto come Lin Kuei, si disperse. Ma ora, con la nuova minaccia portata da Quan Chi, il guerriero di ghiaccio torna a indossare il costume che fu di suo fratello, l'originale Sub-Zero.

L'arma è una clava di ghiaccio

Spacca ossa: Sub-Zero dà un pugno in faccia all'avversario. Mentre questi barcolla, Sub-Zero gli afferra la gamba, piegandola nel verso sbagliato.

Estrarre l'arma:	QCF - HK
Freeze:	QCF - LP
Ice Clone:	QCB - LP (Può essere fatta in aria)
Slide:	LP + Parata + LK
Fatality #1:	Avanti - Indietro - Avanti - Basso - Run + BL + HP
Fatality #2:	Indietro - Indietro - Basso - Indietro + HP
Goro's Lair:	Basso - Basso - Basso - LK
The Prison:	Basso - Alto - Alto - Alto - HK
Combo #1:	HK - HK - Freeze - HK - HK - Slide

QUAN CHI

Un potente stregone della magia nera, Quan Chi partecipa per aiutare Shinnok a uscire dall'esilio. In cambio Shinnok ha garantito a Quan Chi la posizione di capo stregone del suo nuovo regno

L'arma è un'asta

Spacca ossa: Quan Chi mette le sue mani sulle spalle dell'avversario, poi colpisce entrambe le ginocchia, rompendole.
La presa: German Suplex

Estrarre l'arma:	QCB - HK
Green Skull:	Avanti - Avanti - LP
Air Throw:	Parata
Teleport Stomp:	Avanti - Basso - LK
Steal Weapon:	Avanti - Indietro - HP
Dashing Kick:	Avanti - Avanti - HK
Fatality #1:	Tenere LK(5 sec)(Basso - Avanti - Basso - Avanti)
Fatality #2:	Alto - Alto - Basso - Basso - LP
Goro's Lair:	Avanti - Avanti - Indietro - LK
The Prison:	Avanti - Avanti - Basso - HP

SONYA BLADE

Dopo il viaggio in Outworld, Sonya entra a far parte della Outworld Investigation Agency. La sua prima missione la porta a unirsi a Liu Kang nell'intento di aiutare il Dio del tuono, Raiden.

La sua arma è una lama tonda

Spacca ossa: Sonya gira la testa dell'avversario.

La presa: German Suplex

Estrarre l'arma:	Avanti - Avanti - LK
Energy Rings:	QCF - LP
Leg Throw:	Basso + LP + Parata
Sqr Wave Punch:	Avanti - Indietro - HP
Bicycle Kick:	Indietro - Indietro - Basso - HK
Cartwheel:	HCF - LK
Air Throw:	Parata (a mezz'aria)
Fatality #1:	Basso - Basso - Basso - Alto - Corsa
Fatality #2:	Alto - Basso - Basso - Alto - HK
Goro's Lair:	Basso - Avanti - Basso - HP
The Prison:	Basso - Basso - Indietro - Indietro - HK

Combo: HP - HK - Cartwheel - Square Wave Punch

GORO

Era il protettore di Shang Tsung nel primo torneo. Goro prese il titolo di campione a Kung Lao, ma poi lo perse contro il successore di Lao, Liu Kang. Ora è tornato in cerca di vendetta

Spacca ossa: Goro tiene l'avversario con le braccia superiori e gli rompe la schiena con quelle inferiori.

La presa: Chest Pound

Fireball:	Avanti - Indietro - HP
Tele-Stomp:	Avanti - Avanti - Indietro - HK
Ground Shaker:	Indietro - Avanti - Basso - Basso - HK

Two Hand Swipe:	Avanti - Avanti - HP
Super Uppercut:	Basso - Basso - HP
Lunge Kick:	Indietro - Indietro - HK

(NOTA: Dato che Goro non ha alcuna Fatality, la sua forza è aumentata. Inoltre, a causa della sua stazza, non potrete effettuare alcuna presa contro di lui)

NOOB SAIBOT

Spacca ossa: Noob Saibot afferra la testa dell'avversario e la sbatte sul suo ginocchio.

La presa: Leg Throw

L'arma è una scimitarra

Estrarre l'arma:	Avanti - Avanti - HK
Fireball:	Basso - Avanti - LP (può essere effettuata a mezz'aria)
Air Throw:	Parata a mezz'aria (da vicino)
Teleport:	Basso - Alto

Goro's Lair : Avanti - Basso - Avanti - HK
The Prison : Basso - Indietro - Indietro - HK
Kombo
1. HP in salto - HK - Basso + HP - Fireball(23%)
2. HP - HK - Basso + HP - Fireball(16%)

LE MOSSE CON LE ARMI

Ghurka Kukhri ("Machete")
(Kai)

Upward Slash : HP
Downward Slash : LP
Spinning Slash : Indietro e uno dei due pugni

Martello DI legno
(Raiden)

Swing to Right : HP
Swing to Left : LP
Overhead Smash : Indietro + HP
Swing Uppercut : Indietro + LP

Nagimaki ("Bladed Staff")
(Shinnok)

Strike Overhead : HP
Upward Swing : LP
Trip Opponent : Indietro + LP
Thrust : Indietro + HP

Flamberge ("Jagged") Sword
(Liu Kang)

Slash Downward: LP
Quick Slashes : Premere ripetutamente HP
Thrust Stab : Indietro + HP
Spin Slash : Indietro + LP

Ascia da battaglia
(Reptile)

High Slash : HP
Low Slash : LP
Uppercut Slash : Indietro + LP
Spinning Slash : Indietro + HP
(NOTA: Tenere HP per continuare a girare)

Spadone
(Scorpion)

High Slash : HP
Low Slash : LP
Spin Slash : Basso + LP
Overhead Slash: Indietro + HP
Uppercut Slash: Indietro + LP

Mazza ferrata
(Jax & Reiko)

Swipe : HP
Backhand : LP
Overhead Swipe: Indietro + HP
Uppercut Swipe: Indietro + LP
Smack Screen : Avanti + LP
(L'avversario colpirà lo schermo e scivolerà giù.)

Bowie Knife
(Cage)

Spinning Slash: HP
One-Hand Slash: LP
Two-Hand Slash: Indietro + HP

http://www.oldgamesitalia.net/

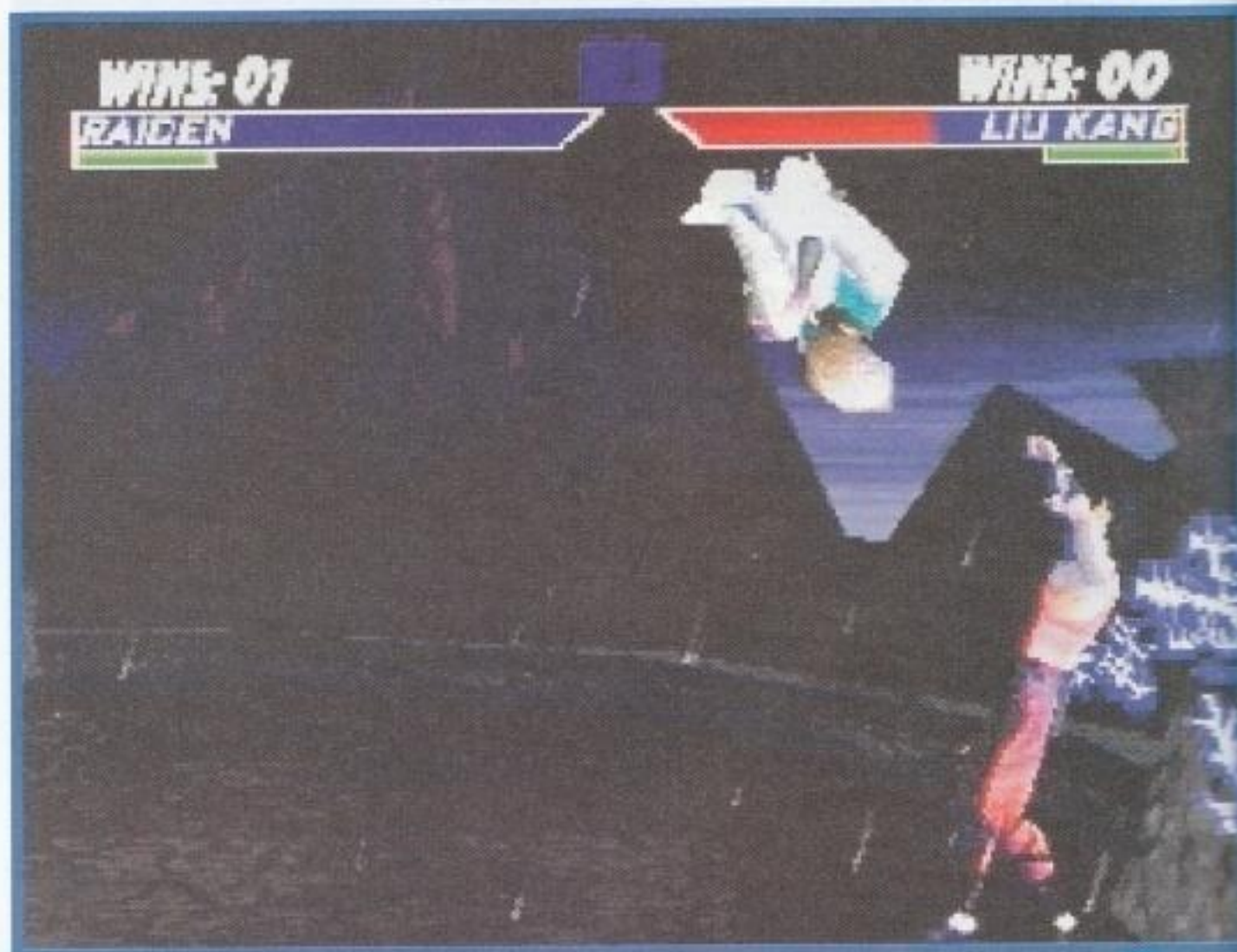
Backhand Slash: Indietro + LP

Scimitarra
(Jarek)

Slash Upward : HP
Slash Downward : LP
Thrust : Indietro + HP
Spin Slash : Indietro + LP

Boomerang
(Tanya)

Downward Slash : HP
Throw Boomerang : LP (NOTA: Ritorna indietro)
Spin Slash : Indietro + HP
Throw Upward : Indietro + LP

Balestra
(Fujin)

Straight Shot: LP
High Angled Shot: HP
Low Angled Shot: Indietro + LP

Clava di ghiaccio
(Sub-Zero)

Slash : HP
Trip Opponent : LP
Uppercut Swing : Indietro + HP
Freeze Opponent : Indietro + LP

Mace Staff
(Quan Chi)

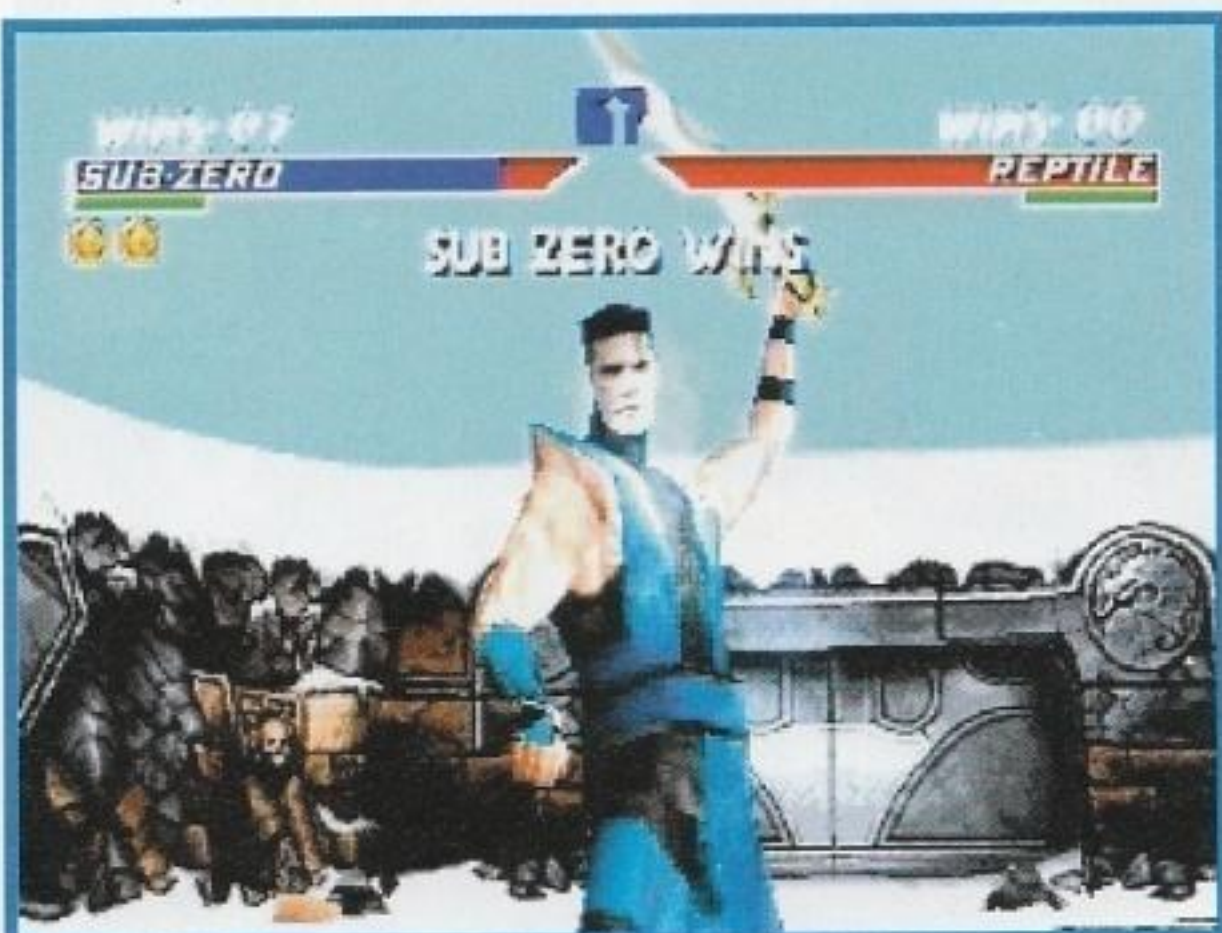
Swing to Right: HP
Swing to Left : LP
Overhead Smash: Indietro + HP
Swing Uppercut: Indietro + LP

Blade Wheel
(Sonya)

Downward Slash : HP
Upward Slash : LP
Thrust Slice : Indietro + LP
Uppercut Slash : Indietro + HP

KODICI
Nella schermata della modalità a due giocatori, ci sono sei piccoli disegni: premendo il bottone apposito, il disegno cambierà

Kodice 1: Free Weapon - 111-111
Kodice 2: Niente lanci o Spacca ossa - 100-100
Kodice 3: Iniziate con l'arma in mano - 444-444
Kodice 4: Niente musica di sottofondo - 666-666
Kodice 5: L'ultimo colpo fa esplodere il perdente - 050-050
Kodice 6: Armi casuali, invece che quelle usuali - 222-222
Kodice 7: Iniziate con giusto un po' di energia prima del "DANGER" - 123-123
Kodice 8: Armi che cadono per tutto lo stage - 555-555
Kodice 9: Random Kombat (questo non funzione nelle versioni casalinghe) - 333-333
Kodice 10: Niente pioggia nello stage Wind World - 001-001
Kodice 11: Entrambi i giocatori non perdono le loro armi - 002-002
Kodice 12: Disabilita il limite del Maximum Damage nelle kombo- 010-010
Kodice 13: Noob Saibot Mode - 012-012
Kodice 14: Red Rain (nel Wind World stage la pioggia sarà di sangue-020-020

Kodice 15: chissà
Kodice 16: Niente lanci e limiti di Maximum Damage - 110-110
Kodice 17: Kombat Zone: Goro's Lair - 011-011
Kodice 18: Kombat zone: The Well - 022-022
Kodice 19: Kombat Zone: Elder Gods - 033-033
Kodice 20: Kombat Zone: The Tomb - 044-044
Kodice 21: Kombat Zone: Rain Stage - 055-055
Kodice 22: Kombat Zone: Snake Stage - 066-066
Kodice 23: Kombat Zone: The Dojo - 101-101
Kodice 24: Kombat Zone: Living Forest - 202-202
Kodice 25: Kombat Zone: The Prison - 303-303

E ADESSO I CHEAT:

1) Cheat Menu
Nel menu delle opzioni, evidenziare "CONTINUES" e poi tenere premuto Parata + Corsa fino a far apparire il menu dei Cheat.

http://www.oldgamesitalia.net/

ENDINGS – Quando è settato su ON, potrete vedere la scena finale del vostro personaggio vincendo un solo combattimento
FATALITY 1-2-LEVEL FATALITY Quando questi settaggi sono su ON, tenete premuto semplicemente BASSO e premete HP dopo la frase "Finish Him/Her" per effettuare le Fatality.

2) Utilizzare Goro
Passo 1: Finite il gioco usando Shinnok. Nota per N64: se andate nel menu del "Controller Pak" e salvate usando l'opzione "Save Configuration Data" dopo aver finito il gioco, la prossima volta che giocate potrete passare direttamente al Passo 2.
Un Cheat nel Cheat
Se siete troppo pigri per finire il gioco con Shinnok, potete saltare questo Passo semplicemente accedendo al Cheat Menu, senza dover settare nulla. Accedere al quel menu equivale ad aver completato il Passo 1.
Passo 2: nello schermo di selezione del personaggio, scegliete l'icona "HIDDEN", andate su SHINNOK con il cursore (ora invisibile), e sceglietelo usando i tasti Parata + Corsa.
NOTA: nel modo a 2 giocatori, soltanto uno potrà essere Goro.

3) Giocare con Noob Saibot
Passo1: Completate il gioco con Reiko. Poi, nella modalità a due giocatori, inserite il Kodice #13: 012-012, "Noob Saibot Mode", poi scegliete "QUIT".
Nota: vale lo stesso discorso del "Controller Pak" fatto prima. Anche per il Cheat menu.
Passo 2: nello schermo di selezione, scegliete l'icona "HIDDEN", andate su REIKO con il cursore, e selezionatela usando i tasti Parata + Corsa.
NOTA: Nella partita a 2 giocatori, entrambi potranno usare Noob Saibot.

4) Usare Meat
Passo 1: nella modalità a 2 giocatori, scegliete sempre l'icona "GROUP" e vincete 15 incontri. A questo punto avrete giocato con tutti e quindici i personaggi.
Passo 2: Scegliete CHIUNQUE nello schermo di selezione, in questo modo userete Meat.
Un po' di divertimento
Se avete già completato il Passo 1 del codice per utilizzare Goro, prima DI passare al secondo passo (per Goro), fate come se voleste giocare con Meat. In questo modo userete Goro, ma usando il trucco per Meat, che è più semplice.

5) Scegliere lo Stage nella modalità 1 giocatore
Dato che in questa modalità non ci sono codici da inserire, eccovi un trucchetto per scegliere dove volete combattere.
Passo 1: Andate nel menu Pratica e scegliete lo stage che viene PRIMA dello stage in cui volete combattere.
Passo 2: Iniziate la Pratica e poi Interrompete (Quit). Quando inizierete una partita da soli, giocherete proprio nello stage da voi scelto.

http://www.oldgamesitalia.net/

BOVAS' HARDCAFE'

OVVERO LA POSTA DI CONSOLEMANIA

Cari lettori, io sono un Bovaro aggiunto che ha preso il sopravvento sul computer dei vostri carissimi Bovas, storditi da un'intera settimana di fatiche (leggi stravizi) e quindi, se volete il ritorno dei vostri beniamini, dovrete inviare almeno mille lettere contenenti la figurina di Maurizio Ganz con la maglia del Milan, oppure le foto del fondoschiena di Nadia Cassini quand'era giovane. Altrimenti sarò costretto a compilare di persona la più inutile rubrica che si sia mai vista su una rivista di videogiochi e sorbirmi le vostre insopportabili e noiosissime letterine. Un piacevole augurio per un pessimo anno scolastico a tutti,

Carletto il Principe dei Mostri

Nel frattempo, potete continuare a mandare i vostri manoscritti a
BHC – ConsoleMania
Casella Postale 853
20121 Milano
Oppure via Internet a bovas@tin.it

GOLD E GRUPPI OTTICI

Cari Bovas, mi chiamo Ugo, ho 20 anni e frequento l'università. Ho deciso di riscrivervi perché non sono d'accordo con ciò che scrive "un negoziante deluso".
Innanzi tutto, senza offesa, non credo che l'autore della lettera sia davvero un negoziante (intendo di un negozio specializzato) perché il primo consiglio che danno è proprio quello di far modificare la macchina. In secondo luogo la modifica non porta alcun danno alla macchina e le lenti rovinate delle console sono dovute a un difetto di fabbricazione della Playstation (che hanno l'alimentazione interna troppo vicina al gruppo ottico). Dire che i giochi piratati rovinano le macchine è una balla bella e buona.
Per il resto concordo che la pirateria va evitata ma, in alcuni momenti, non posso fare a meno di pensare che 160.000 per un gioco siano davvero una assurdità (già, soprattutto visto e considerato che, se le informazioni in mio possesso sono esatte, Sony dovrebbe aver imposto lit 89.000 come prezzo massimo per un gioco Playstation. D'importazione 'ufficiale', ovviamente... NdP).
Comunque la modifica NON serve per i giochi pirata ma solo per i giochi di importazione e da questo punto di vista è solo un bene visto che moltissimi titoli validissimi da noi non vedranno mai la luce. Concludendo, cosa ve ne è parso del materiale che vi ho inviato? Avete già scelto i nuovi collaboratori? Fatemi sapere per favore! [Alcuni sì, come avrai visto – altri ancora no. Comunque è mia ferma intenzione rispondere a tutti quelli di cui ho indirizzo, sia esso email o snail-mail... NdAlex].

Ugo Baldassarre

Caro Ugo, in altri tempi e in altri momenti, probabilmente, sarei stato anche convintissimo che la famosa "modifica" possa in qualche modo rovinare la console ma chissà perché... sono maggiormente propenso a pensare che tu abbia ragione. Innanzitutto, non si spiega per quale astruso motivo il gruppo ottico della Playstation dovrebbe avere qualche difficoltà a leggere i Gold, visto che nessun altro tipo di lettore CD presenta limiti fisici a una loro lettura; in seconda analisi, la mia pluriennale esperienza di prodotti Sony di diversa fattura, tutti inesorabilmente guastatisi, non mi suggerisce di certo i migliori auspici sul destino di ogni singola PSX... devo per caso ripetervi la trafila? Ok, a vostro uso e consumo sappiate che, in casa mia, albergano le seguenti apparecchiature: 1) Lettore CDP970, della serie 430mm: non è mai riuscito a leggermi un CD oltre al sessantaquattresimo minuto senza incepparsi. 2) lettore portatile CD Sony (non chiedetemi il modello, adesso sta al mare, a 200Km da qui): dopo due anni di utilizzo, si è guastato un tasto poco importante: il Play. 3) lettore CD-ROM 2x CDU33A: dopo qualche mese di utilizzo era necessario l'uso del cacciavite per aprire lo sportellino: non andava d'accordo col mio case. 4) SuperWalkman Sony: lo switch del Dolby si è rotto immediatamente, visto che i tecnici giapponesi avevano argutamente pensato di piazzarlo proprio accanto al gancio per la cintura, senza pensare ai risultati dell'attrito tra la cintura e il tastino stesso: probabilmente erano gli stessi che hanno piazzato il circuito di alimentazione vicino al gruppo ottico della Playstation. Ovviamente, trattandosi di un guasto "dovuto a usura", niente riparazione in garanzia. 5) Doppia Piastra cassette serie 430mm: nessuno mi ha mai voluto spiegare l'origine di quello straziante rumore proferito dalle pulegge dopo pochi anni di utilizzo. La loro sostituzione, comunque, mi è costata intorno alle 100 carte. 6) Autoradio Sony mod. 550 con frontalino estraibile: sono persino contento che me l'abbiano rubata. Il livello di distorsione wow/flutter, soprattutto in presenza di strade non perfettamente asfaltate, era scandalosamente alto: inaccettabile per uno che si affida alla "qualità di una ditta leader nel settore", e poi scopre che una Panasonic dal costo dimezzato offre prestazioni infinitamente migliori. Chissà perché, con la Playstation ci gioco solo in Redazione... E adesso che mi denuncino pure per diffamazione, sarò lieto di restituirgli tutte queste apparecchiature nelle succitate condizioni (autoradio esclusa, quella la chiedano a un tossico di mia non conoscenza...).

IL LAVORO DEL REDATTORE

Gentile Redazione di CM, vi scrive un ragazzo di ventisei anni, da circa sedici con l'hobby dei videogiochi. Tra le mani ho avuto diversi sistemi, dal più piccolo Polystil ai recenti Saturn e PSX, che ancora possiedo assieme al mio C64. Non ho scritto per annoiarvi con i soliti confronti, ma soltanto per esporre delle considerazioni. Cominciamo.
In questi ultimi tempi, anche grazie alla crescente accessibilità dei vari sistemi casalinghi, le strade sono piene di persone cresciute a pane e videogame, o almeno così dicono. Li senti parlare con estrema scioltezza di 3D, FMV, Motion Capture e via discorrendo, tuttavia ritengo che l'unico in grado di esprimere giudizi a proposito sia il recensore e noi non possiamo far altro che essere in sintonia o meno con lui. E' inutile prendersela con il redattore di turno, perché al titolo A ha dato 99, mentre al titolo B ha dato 90, anche se quest'ultimo, secondo noi, meritava di più. Cerchiamo di capire che il giudizio è soggettivo, dunque variabile da persona a persona. Dubbi sul fatto che un recensore (con regolare stipendio) sia corrotto da qualcuno a favore di questa o quella console, mi sembrano abbastanza fuorvianti: in fin dei conti, siamo noi a decidere se acquistare o meno una rivista, ragion per cui comportamenti del genere sarebbero solo controproducenti ("mi freghi una volta, ma la seconda no! Non ti compro più"). Oggi tra l'altro godiamo di un'ampia scelta di riviste dedicate al settore ed è facile confrontare su di esse le singole valutazioni degli stessi giochi: i cambiamenti sono marginali, ma il tutto si riconduce a quanto già detto, ovvero la soggettività di chi recensisce.
Non mancano i casi "strani": prendo ad esempio Darklight Conflict e Duke Nukem 3d recensiti da CM. Al primo titolo fu dato un voto maggiore (versione PSX) rispetto alla sua controparte per Saturn, motivando tale superiorità per via degli effetti luce qualitativamente superiori nella versione per Playstation. Bene, nel caso Duke Nukem 3D, nonostante la versione Saturn fosse più fluida e presentasse effetti di luce migliori, i voti sono rimasti uguali. Questo esempio porta ad alcune logiche considerazioni: può darsi che i titoli in questione siano stati recensiti da persone diverse, che invece sia stata la stessa persona (e allora si può parlare d'incoerenza o di scarsa professionalità, non certo di corruzione), oppure che abbia ricevuto regali per privilegiare una determinata marca. A mio avviso, la terza ipotesi è da escludere: a voi altri lascio i commenti.
Vorrei inoltre parlare di un confronto insensato letto sulle pagine di CM 74: Gran Turismo, Mario Kart e Sega Touring Car: premesso che Gran Turismo è un titolo appena uscito e Mario Kart lo è da poco, perché non paragonarli a Sega Rally che, nonostante i suoi tre anni, si difende abbastanza bene? Vorrei ricordarvi che prima di Gran Turismo (1998), giochi che eguagliassero lo spessore di Sega Rally (1995) non ce ne sono stati. Il titolo Sega Touring Car sarebbe più giusto metterlo sotto lo stesso piano dei vari Ridge Racer e compagnia bella. I confronti vanno fatti con i titoli di punta di ognuna delle console presenti sul mercato. Questo non vuol dire che il Saturn ha giochi migliori del/la PSX: ogni macchina dispone di killer-application che ne giustificano l'acquisto. L'importante è avere tra le mani ciò che si desidera, e non quello che ci vien detto di comprare. Un saluto,

Marco "Turrican" 72

Caro Marco, è sempre un piacere ricevere (e pubblicare) lettere come la tua. Ciò che dici sul nostro mestiere è sacrosanto, però non vorrei mai che il pubblico ci "santificasse" in qualche modo: le riviste si basano sempre sui giudizi di uno o più redattori che, comunque, restano persone soggette ai loro gusti personali, oltre che alla loro esperienza di "videogiocatori incalliti". Redattori non si nasce, ma lo si diventa. Il 100% di noi, prima di scrivere su questa testata, la leggeva. Oppure ne leggeva qualcun'altra più "vecchia", ma questo poco importa. Anche chi per primo si è messo a parlare di videogiochi, per forza di cose, dev'essersi improvvisato recensore.

Si tratta quindi di un mestiere che tutti, potenzialmente, possono fare: basta disporre di alcune qualità oggettive (buona conoscenza dell'Italiano e dell'Inglese, un po' di sana cultura generale, capacità di esporre dinamicamente i propri pensieri nello spazio assegnato, residenza in località vicina a Milano)[accesso a Internet ed email... NdAlex] e di una buona conoscenza dell'argomento, per lo meno del mercato PC/Console degli ultimi quattro o cinque anni. Tutto qui, altri segreti non ce ne sono.
Per quanto riguarda invece il confronto pubblicato da CM, voleva soltanto essere spunto per una riflessione e paragonare tra loro titoli "omonimi", più che "qualitativamente equivalenti", si è tentato, in sostanza, di parlare di quei titoli che presentassero confronti rallystici tra gli stessi tipi di automobili. Purtroppo, come al solito sul Nintendo 64 qualcosa di equivalente latita, ragion per cui abbiamo preso Mario Kart, che bene o male rappresenta il top del settore sulla console della grande N. E' chiaro che se si fosse voluto effettuare un paragone a più ampio respiro, si sarebbe scelto Sega Rally: il fatto che Gran Turismo sia anche il miglior gioco di guida mai uscito per PSX in generale, credimi, è solo incidentale. Spero di aver chiarito tutti i tuoi dubbi.

COSA (NON) FARE INVECE DI STUDIARE

Salve salvino, Bovas! Chi vi epistola (voce del verbo 'epistolare') (che per una curiosa quanto corretta coincidenza il Word non mi segnala errore in nessuno dei due casi... NdP) è un ragazzo come tanti altri che, invece di studiare per gli orali di terza media, vi scrive: Bravo! Grande! (Voglio proprio vedere se ti esalterai così il giorno che ti bocceranno... NdP). Comincio subito con i meritatissimi complimenti alla rivista, specialmente a voi (slep!) e al Raffo, che la fate diventare diversa da ogni altra concorrente: molto più truzza e ganza. Ma entriamo nel vivo della lettera.
Primus: avete tenuto l'arcigna professoressa Pinto De Paoli per quattro numeri e poi l'avete rispedita a casa... insomma! Cos'è questa storia, eh? Se è perché vi manca del materiale, ci penso io: "sappete cari Bovas, laltro ghiorno o vistuto un tizzio che gioccava col compiuthers, ma però non si divertisse..."
Secundus: lo avranno detto in diecimila, e lo dico anch'io: ma perché continuate a tenere in vita rubriche come "Aggiungi un posto al tavolo" e "Rogue and Role" che, a quanto pare, non piacciono a nessuno? In luogo di quelle rubriche se ne potrebbero introdurre altre che parlano di musica, fumetti, fiere o cos'altro...
Tertius: potrebbe sembrare un'idea malsana, ma perché non introdurre ogni tanto qualche gadget, tipo poster, renderebbe la rivista più appetibile (mah, ho sinceri dubbi che Alex nudo a metà rivista possa contribuire a far vendere... NdP)[non una rivista per videogiochi, in ogni caso. NdAlex].
Quartus: sono rimasto bloccato da qualche parte a Castlevania X e...
L'ultimo consiglio è quello di allargare il Bovas' Hard Café, che di sicuro è la miglior rubrica della rivista e del mondo (BUM!). Ora torno a (fingere di) studiare. Byez.

Michele "micmix" Morelli

Caro Michele, innanzitutto la prof è molto adirata con te perché, invece di studiare, ti sei messo a scrivere questa lettera a ConsoleMania; sai com'è, lei ci tiene. Il problema della Pinto De Paoli è che purtroppo negli ultimi tempi è stata molto cagionevole di salute, il fatto che poi sia finita all'ospedale per la mazzate che le sono arrivate tra le mura della Redazione, comunque, non dovrebbe fare testo. Per cui sappiate soltanto che prima o poi tornerà. Giusto il tempo per procurarsi qualche nuova frattura, ma tornerà. In ogni caso: non è vero che le rubriche siano disprezzate da tutti, il fatto che molti ne invochino la rottamazione sulle lettere non significa necessariamente che il resto dei lettori la pensi come loro. Poi dovete sapere che i due redattori che le curano sono in realtà dei bambini costretti a vendere fiammiferi all'angolo di via Carducci, e se noi tagliassimo loro il sostentamento derivante da quelle due misere paginette, potrebbero anche perire di stenti, e voi non volete che questo accada, vero? [Un po' come i Bovas con la posta – capisci ammé... NdAlex].

DE REDATIONAE ANIMALIBUS

Caparbi Bovas, chi vi manda quest'accozzaglia di cavolate è un vostro assiduo lettore di 15 anni, nonché ex possessore di un Saturn, regalatomi per sbaglio in occasione della mia Cresima. Il motivo che mi ha spinto (stavo quasi per cadere direbbe il Raffo) ad accendere il mio PC e a stendere queste quattro frasi è stato l'impellente bisogno di entrare in contatto con voi e la mia voglia di fama da appagare con l'eventuale pubblicazione sulla vostra inimitabile rivista. Adulazioni e sciocche pretese a parte, direi di venire al nocciolo della missiva, risparmiandovi così inflazionati e banali complimenti (dai, sarà per un'altra volta). Il contenuto di quest'epistola non ri-

 http://www.oldgamesitalia.net/

guarderà i cari (in tutti i sensi) videogiochi, così non aspettatevi che vi chieda se è meglio il Saturn o ** Playstation (vi ho fregati) o che mi metta a straparlare di vecchi videogame del passato. Tutto quello che voglio scrivere va ben oltre le solite disquisizioni sulla situazione dell'attuale mondo videoludico; volevo infatti solo chiedervi se potevate esaudire un mio recondito desiderio, che mi accompagna sin da quando acquistai e divorai con gli occhi il mio primo Console Mania, e cioè sapere qualcosa di più su di voi. Io avevo pensato a un angolo di una pagina dove elenchiate interessanti vicissitudini della vostra vita, redazionale e non, o particolari aspetti di voi, come i vostri hobby, le vostre passioni, i vostri gusti, le ore che dormite, le ragazze che avete eventualmente avuto, il dentifricio che usate, il vostro rapporto con i genitori, il nome del vostro cane/gatto, il... scusate ma non riuscivo più a fermarmi; credo ad ogni modo di aver reso l'idea e spero che nelle vostre menti ora non pensiate "perché non ti fai i fatti tuoi?". Direi di chiudere l'angolo del curiosone (un po' di auto-ironia fa sempre bene) e di saluuuuutare tutti lasciandovi alle solite domande di rito.

Enrico Frasca, detto "il Verga"

PS: Ho fatto bene a vendere il mio Saturn, che possedevo da un anno, a 150.000 incluso Darklight conflict? (Davvero credevate che non avrei parlato di videogiochi?)
PPS: Avete mai visto un vecchio gioco in cui impersonavate un cow-boy che sopra un treno in corsa doveva farsi strada a colpi di frusta tra mille cattivoni? Ho la speranza di trovarlo in qualche raccolta di giochi del passato?
PPPS: Potete chiedere al vostro esimio capo redattore di mandarmi uno dei mignoli della sua collezione?

Hmmm, questa epistula-ae mi lascia alquanto basito... Non penso infatti che una rubrica del tipo da te proposto potrebbe interessare altri lettori, in più anche noi impavidi redattori ci teniamo alla nostra privacy, soprattutto per la vostra incolumità... Pensa un po' cosa potrebbe accadere se si sapesse in giro, tanto per fare un esempio, quante conquiste amorose ha collezionato il nostro impareggiabile Raffo (hehehehe NdD)... Molti lettori potrebbero arrivare addirittura al suicidio collettivo... No, dammi retta, conservare un alone di mistero su di noi è la cosa migliore... Oltretutto puoi leggere tra le righe le nostre recensioni e provare a immaginare tutti gli altarini che si celano al loro interno... E adesso scusa se ti lascio, ma un colpo di tosse alle mie spalle mi suggerisce che è arrivato il momento di svolazzare da altre parti (allusione misteriosa). Per quanto riguarda la vendita del tuo ex Sega Saturn... beh, 150.000 Lire sono, a mio avviso, una cifra abbastanza equilibrata. Concludendo, non mi sovviene nessun gioco che corrisponda alla tua descrizione e no, Alex non dividerebbe con nessuno la sua collezione di mignoli, gli servono a completare gli scavi delle linea 4 della metropolitana all'interno delle sue narici.

CONSIDERAZIONI SULLA RIVISTA E DUE SAGACI DOMANDINE...

Cari Bovas, sono un ragazzo siciliano che vi segue dal primo numero di Console Mania e questa è la prima volta che vi scrivo. Il motivo che mi ha spinto a imbucare la missiva che avete tra le mani è il desiderio di farvi conoscere il mio parere sulla rivista in quanto, seguendovi dall'inizio, credo che la mia opinione sia più attendibile di quella di qualcun altro, che magari legge la vostra rivista da un paio di mesi e si lamenta delle recensioni, dei redattori, delle fotografie e così via...
Ritornando alle mie considerazioni credo (anzi, ne sono certo), che Console Mania sia una delle migliori riviste (se non la migliore) del settore, in quanto durante gli anni ha acquisito una sua personalità, ha migliorato in grafica, nelle immagini (altro che [censura. Non lascio la concorrenza quando la lodate ed è altrettanto giusto che la tolga quando la bastonate... NdAlex]), nell'impaginazione, nei redattori, che con il passare del tempo sono senz'altro maturati (non ne essere così sicuro... NdD) (almeno nella confezionare articoli) e tante altre cose. Ritengo dunque che sia riduttivo criticare la rivista per qualche difetto, piuttosto che apprezzare tutto il resto, come è riduttivo e ingiusto (nei riguardi di chi i giochi li crea e cerca di fornirceli sempre all'avanguardia) dire: "Ma i videogiochi di alcuni anni fa erano meglio di quelli di adesso". Lo dico chiaramente: preferisco passare una parte del mio tempo libero davanti a Resident Evil 2 e alla mia Playstation piuttosto che davanti a Quackshot e il Mega Drive, come ieri preferivo lo stesso Quackshot a Pitfall e l'Atari 2600.
Concludendo dico: ragazzi, divertitevi e state al passo con i tempi, è giusto che sia così; infatti come scrisse una volta un redattore (non mi ricordo chi fosse e nemmeno se lo lessi nelle vostre pagine, ma credo si trattasse di ConsoleMania): "Preferisco ricordare il passato con piacere piuttosto che ritornare indietro". Non so se la frase sia riportata perfettamente, ma il concetto rimane comunque quello (direi ad occhio che si potrebbe trattare di una frase di Paolone... NdD).
Bene, sono arrivato alla fine... Ribadisco i miei complimenti a tutta la redazione (passata e presente), nella speranza che magari un giorno, prima di acquistare Tomb Raider 11 per la mia Playstation possa leggere la recensione sulla mia rivista preferita. Detto questo ecco a voi le immancabili domandine:
1) secondo voi Lara Croft ha il seno al silicone?
2) Mi pubblicate?

Yor '77

Grande interrogativo cosmico: pensi davvero che Tomb Raider 11 uscirà ancora per Playstation? Ma veniamo pure alle risposte, così tanto interessanti:
1) Una leggenda metropolitana narra che il prosperoso seno della nostra beniamina sia sostanzialmente nato da un errore nella realizzazione del modello tridimensionale del personaggio principale... Pare che però, una volta visto il risultato, i programmatori non se la siano sentita di riportare le cose alla normalità, e visto che adesso dovrebbe addirittura uscire un film su Lara Croft, insomma, non credo proprio che abbiano sbagliato.
2) Non ci contare...
Grazie infine per i complimenti...

BAD CAT SMASCHERATO?

Cari Bovas, forse ho scoperto il nome e il cognome di Bad Cat... Nel numero 8 di Tenchi Muyo (un manga della Marvel Italia) nella posta c'era scritto: "... Un altro lettore, Fabio "Bad Cat" Costabile, cerca amici di penna appassionati di "made in Japan"..." Seguivano indirizzo e domande del presunto Bad Cat, sarà forse lui? O è solo qualcuno che ha voluto utilizzare quello pseudonimo per farsi notare? (mai pensato a una normalissima coincidenza? NdD) Solo il vero Bad Cat, se vorrà, ci potrà svelare l'arcano...
Cambiando discorso, ho in mano il numero 74 di Console Mania e devo dire che mi ha parecchio deluso: Zero News per Saturn, una sola recensione (la recensione di Kings of Fighter '97 dove è finita?). State forse aspettando che esca anche su Playstation per fare una recensione doppia?). Da un po' di tempo seguo anche un'altra rivista del settore e devo ammettere che è più veloce di voi nel recensire giochi, soprattutto perché tratta più prodotti giapponesi.
Voi potreste dirmi: "Noi aspettiamo che i giochi escano in versione europea o americana per essere valutati al meglio, senza problemi di lingua"; ok, peccato che ormai molti giochi (purtroppo) non vedono più la luce qui dalle nostre parti o in America perché parecchie software house non si fidano più di questi mercati. Sarebbero quindi molto gradite più recensioni di giochi giapponesi per Saturn, dato che di titoli validi ne escono ancora in Giappone. Attenzione però, non vi sto chiedendo di recensire giochi di ruolo o avventure in giapponese stretto (non credo cambierebbe qualcosa se si trattasse di giapponese "largo"... NdD), ma tutti gli altri generi (platform, picchiaduro, sparatutto), che di solito non hanno bisogno di una lingua comprensibile e possono quindi essere giudicati senza troppi problemi.
Tra l'altro in molti titoli in versione giapponese le opzioni sono comunque scritte in inglese (vedi KOF '97 o X-Men versus Street Fighters). Prima di lasciarvi volevo dirvi che i tornei che si sono svolti al Futurshow (ebbene sì, c'ero anche io insieme ai miei due amici, peccato che non abbia avuto l'occasione di conoscervi personalmente) non mi hanno attratto. Speravo di poter concorrere a Gran Turismo, Super Puzzle Fighter 2 Turbo, Dead or Alive o di qualche picchiaduro bidimensionale tipo il già citato KOF '97 o Street Fighter Zero 2 (che, nonostante quello che dite durante le recensioni, sono ancora piuttosto popolari tra i videogiocatori).
Comunque sia la fiera è stata bellissima (grazie per i biglietti omaggio) e potete sempre rifarvi il prossimo anno. Ciao!

Roberto Sahih

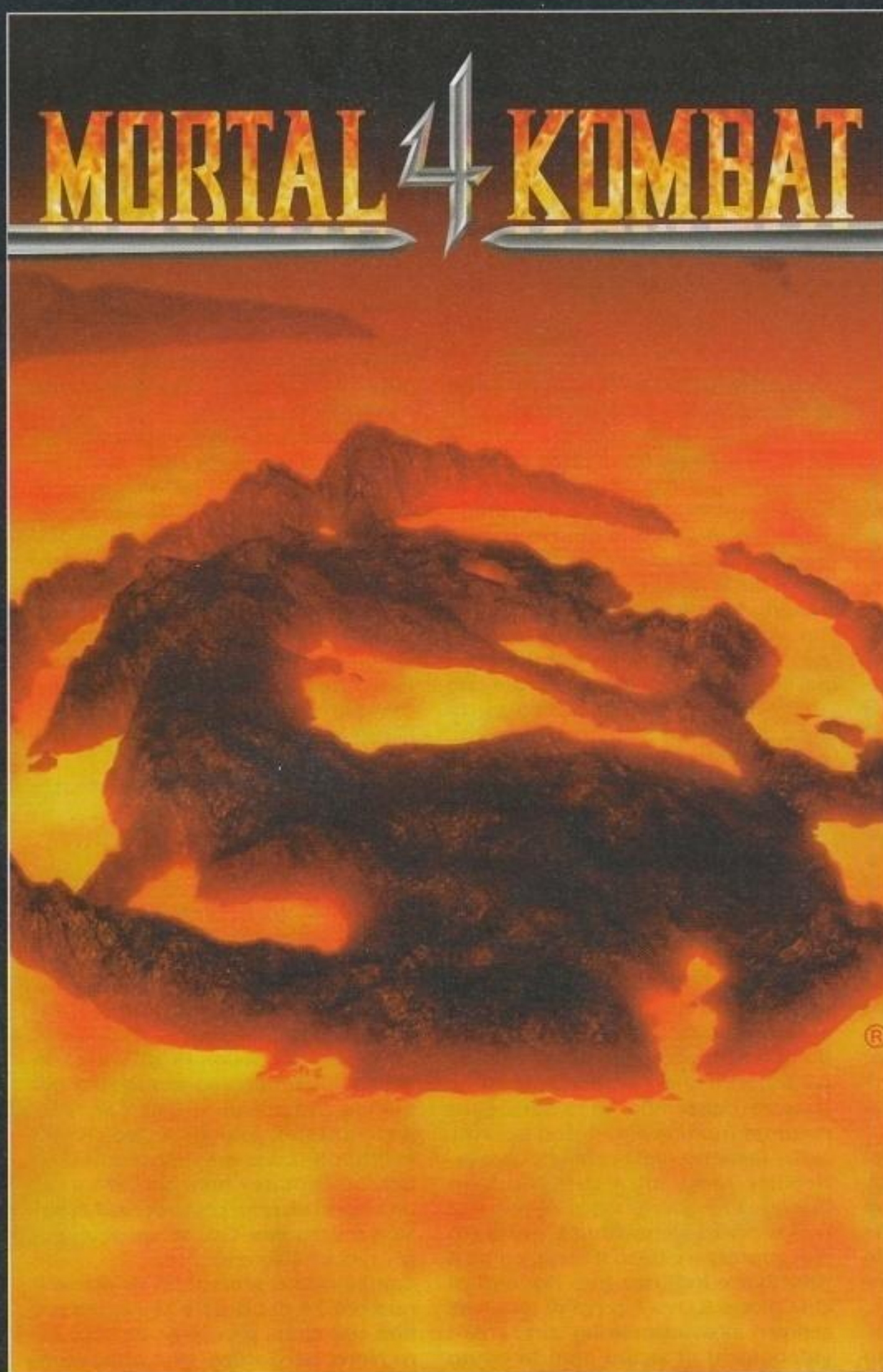
PS: davvero mitiche le magliette che c'erano al vostro stand, con tutti le frasi celebri di voi redattori.
PPS: Avete davvero ragione sul livello tecnico delle standiste... Complimenti ai genitori!
PPPS: Quando la pianterò di riempire le mie lettere di post scriptum?

Innanzitutto, per quanto riguarda la vera identità di Bad Cat, mah, non saprei proprio che cosa dire... Potrebbe trattarsi di una coincidenza o... Beh, ai posteri l'ardua sentenza. Parlando di Saturn, cercheremo nei prossimi mesi di dare più spazio a titoli provenienti dall'importazione parallela; tieni comunque conto che, come console, Saturno è ormai avviato verso la strada del declino. Con ogni probabilità sarà appunto la prima console a 32 bit a spegnersi definitivamente... Infine, arrivando all'argomento Futurshow, mi viene il dubbio che tu, visto e considerato che non ti sei soffermato più di tanto presso lo stand della Xenia e, mentre ti trovavi lì, eri intento più che altro ad osservare le nostre standiste, potresti non aver notato, tra i vari titoli presenti, lo stupendo Tekken 3, con tanto di montagna di folla pronta a scannarsi per giocare... Inutile negarlo: la maggior parte dei videogiocatori preferisce, oggigiorno, picchiaduro tridimensionali, di certo molto più vicini alla realtà di quanto non sia un rullakartoni bidimensionale.

SALUUUTO!

Ebbene sì, questa volta abbiamo davvero finito... Una rilettura veloce e l'introduzione e potremo dedicarci a quella bottiglia di Lambrusco amabile che riposa per ora all'interno del mio frigo... Un momento... Paolo, cosa è stato quel rumore? Aiuto! Il Principe dei mostri è tra noi!

Noi Bovas

MORTAL 4 KOMBAT

PC CD ROM

PlayStation

MANUALE IN ITALIANO

SE SEI UN COMBATTENTE VERO, QUESTO È IL MOMENTO DI DIMOSTRARLO!

Millenni fa, in un combattimento con la malvagia divinità conosciuta come SHINNOK, io fui responsabile della scomparsa di un'intera civiltà. Per liberare tutti i regni dalla minaccia di SHINNOK, intrapresi una battaglia che fece sprofondare la Terra in un'epoca buia, ma bandì SHINNOK in un limbo chiamato Netherealm.
Ora, dopo la sconfitta di Shao-Khan da parte dei guerrieri della Terra, SHINNOK ha tentato di forzare i confini che lo legano al limbo dove è segregato. Dopo innumerevoli sforzi, durati secoli e secoli, il malvagio è riuscito a spezzare i sigilli e a fuggire dalla prigione che gli era stata riservata. Ancora una volta, la battaglia sta per cominciare. Ma questa volta solo un mortale può essere l'artefice della sconfitta del crudele SHINNOK.

QUESTE SONO LE PAROLE DI RAIDEN...

- **15 personaggi diversi, provenienti dalle tre precedenti saghe.**
- **Moltissimi segreti che hanno caratterizzano da sempre la saga di Mortal Kombat.**
- **Fatality, mosse a sorpresa, armi e chi più ne ha più ne metta!**

HALIFAX

...Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

Calibrare, Puntare, Fuoco!

MEMORY CARD 256 K NINTENDO 64

MEMORY CARD 240 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD 15 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD PLUS NINTENDO 64

JOLT PACK

ADVANCED JOLT PACK

CAVI PLAYSTATION

CAVI LINK GAMEBOY

JOYPAD SUPER NINTENDO

JOYPAD IBM

CONTROLLER PLUS COLORATI PLAYSTATION

CONTROLLER PLUS COLORATI PLAYSTATION

CONTROLLER PLAYSTATION SPECIAL EDITION & CLASSIC EDITION

DUAL PACK PLAYSTATION

VOLANTE + PEDALIERA PLAYSTATION

BIOGRIP PLAYSTATION

JOYPAD MEGA DRIVE

EXPLORER SATURN

REAL ARCADE GUN
PLAYSTATION ™ & SATURN ™

FUNZIONE DI AUTOCARICAMENTO

OPZIONE GUNCON

L'UNICA PISTOLA CON PEDALIERA CHE PERMETTE TUTTE LE OPZIONI DA SALA GIOCHI

FUNZIONE DI KICKBACK (EFFETTO RINCULO)

NOVITA'

REAL ARCADE GUN E' DISPONIBILE ANCHE NELLE VERSIONI: MIMETICA E SILVER.

Noi te la mostriamo aperta... tu comprala ad occhi chiusi.

Real Arcade Gun è dotata di pedaliera, ed è compatibile con tutti i migliori giochi come Time Crisis, Die Hard Trilogy, Lethal Enforcers, Judge Dredd, Area 51, Maximum Force, Point Blank e tanti altri shotgun games.
Real Arcade Gun è compatibile con tutte le console Playstation e Saturn sul mercato, ed è completa di istruzioni in italiano.
Real Arcade Gun è un prodotto Joytech da sempre garanzia di qualità e... una volta calibrata dipenderà tutto da te!

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

JOY TECH EUROPE

E' UN'ESCLUSIVA:
Db-Line

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050
http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

http://www.oldgamesitalia.net/

Un bel respiro e... schizza via veloce come il vento!

Gremlin INTERACTIVE

Motorhead..

HIGH VELOCITY ENTERTAINMENT

Motorhead

Manuale in italiano.

disponibile anche la versione PC

MOTORHEAD

Roba da strappare la vernice dai muri! Le auto di Motorhead schizzano via talmente veloci da mozzare il fiato e su percorsi di ogni tipo: autostrade downtown, miniere abbandonate. Gli incidenti sono ancora più spettacolari della corsa! Non c'è nulla di statico nel motore Motorhead: tutto viene calcolato in tempo reale, in base alle tue azioni e a quelle delle altre auto.

Il dettaglio grafico e le velocità sono da urlo; è il primo gioco di gare di auto per piattaforma che gira a 50 frames al secondo!

PSX

MANUALE IN ITALIANO

PlayStation

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/